Infinite Space
無限航路
Infinite Space
Material Collection
設定資料集
SoftBank
Creative

無限航路

Infinite Space

Infinite Space
Material Collection

設定資料集

Report & Record

科学技術の進展と人類の躍進

TOP SECRET& STAFF COMMENTARY

本書では、『無限航路』の膨大な物語とその世界観を構築するさまざまな設定、また、ゲームでは知りえなかった裏設定などをディレクター・シナリオライターである河野氏の協力により補間。このページの他にも「TOP SECRET」「STAFF COMMENTARY」として、河野氏からうかがった様々な裏設定やスタッフの裏話などを随所に掲載したので、『無限航路』の壮大な世界の確定に役立てて欲しい。

【ロンディバルト】

第二次海峡戦争をきっかけに強大国への道を歩み始めた大国です。海峡戦争後、その呼びかけで銀河連邦を設立。対アッドゥーラ、紛争、海賊対策のために、各国から一定戦力を供出させて銀河連邦艦隊を設立しました（アイルラーゼンの項目も参照）。

【アイルラーゼン】

第二次海峡戦争に敗戦したもののアイルラーゼン艦隊はその精強さで強い畏怖をロンディバルトに植えつけており、結果その国力を削ぐために戦後も様々な負担を銀河連邦に対してという形で押しつけられてきました。その最たるものがα象限艦隊の供出で、当該艦隊はアッドゥーラ戦線からネスカージャレーンまでという広大かつ過酷な宙域を担当。かつ供出したアイルラーゼンには指揮権が無く、銀河連邦直属の将校によって指揮されることから、負担だけが大きくアイルラーゼンの戦力には寄与しないという厳しい制度でした。作中ではα象限艦隊司令部を作戦本部として利用するシーンがしばしば出てきますが、ダンタール他、登場する将校でα象限艦隊所属の人間がいないのはそういう理由です。

【エルメッツァ星間連合】

エルメッツァ中央政府の統治方針は「小さな政府」であること。これは宇宙航海時代に見合った自主独立の気風を育てるには非常に効果的であり、自立心旺盛な航海者達には歓迎されていたようです。一方、安寧を求める地上生活者にとっては、富の再配分が滞り惑星間の貧富格差が固定化されてしまうこと。また、海賊などに対する治安維持機能が広大な領宙をカバーしきれないこと等から、不満が蓄積されつつありました。

長い治世の歴史はおおむね順調に経過しており、いくつかの異文明との接触もその圧倒的国力により、吸収、拡大の結果をもたらすのみでした。ヤッハバッハ侵攻以前の唯一最大の危機はカルバライヤの独立でしたが、それも放浪してきたネージリンス人の国家樹立を認めることにより、その矛先をずらすことに成功。以後は二国間の貿易中継点として、莫大な利益を上げることに成功しています。

テラ文明

第一期（〜22世紀）

人類宇宙進出の黄金期が到来。

木星以遠惑星系探査が活発化する。

大型宇宙ステーションが多数建造される。

地球上で小規模局地戦が激化・大規模地域戦争の危険。

初の宇宙戦争が勃発。

ナノテクノロジーのブレイクスルー。

宇宙居住から地球に対する政治的発言力が飛躍的に増大する。

人間の意識の電脳化が実用化。

人間の意識を移植したＡＩを搭載した恒星間探査船の発狂事故が頻発。

太陽系辺境宙域（オールト雲およびエッジワース・カイパーベルト）の探査が精力的に行われる。

木星衛星圏で原始的地球外生命の存在を確認。

月の人口が1000万人に達する。

宇宙旅行者が年間100万人を突破。

火星への入植が進む。（テラフォーミングテクノロジー黎明期）

核パルス推進による恒星間無人探査船が発進。

地球の赤道から静止軌道に達する軌道エレベーターが完成・稼働を開始する。これにより、貨客の宇宙揚出コストが劇的に低減する。

第二期（23〜24世紀）

インフラトン粒子からのエネルギー抽出技術が確立し、初期のインフラトン・インヴァイターが完成。

初のＩ³（アイキューブ）・エクシード推進による超光速実験船が、木星ステーションから太陽系外への飛行に成功。

「アインシュタイン・ローゼン・ブリッジ」に基づく「ブリッジ・エフェクト」による相対論効果の相殺と、Ｉ³・エクシード推進技術の完成。

宇宙適応型人類の発見。DNAレベルでの進化。

Ｉ³・エクシード航法を利用した大規模宇宙移住計画『MAYAプロジェクト』始動。

風の無い時代（およそ一万年）

グラヴィティ・ウェルの実用化。

『MAYAプロジェクト』により、およそ4万隻の巨大移民船、地球を発つ。

サイバネティクス技術の先鋭化。

深刻な繁殖力の低下、人口減少。

多くの移民船が居住民の滅亡により消滅。生き残った移民船は世代交代を繰り返しつつ、やがて居住可能惑星へとたどり着く。

サイバネティクス文明の終焉。

マゼラン銀河文明（大マゼラン暦）の始まり。

マゼラン銀河文明

年	出来事
0	大マゼラン、パルメリアに移民船到達。
	パルメリアにて初代アッドゥーラ国建国。
420	大マゼランの航路探索開始。
	スターバースト宙域からのエネルギー抽出技術の確立。
1220	ネスカージャ宙域発見、入植開始。
	デッドゲートの発見。
	ネスカージャ宙域にて、大マゼラン人類最初のエピタフが発見される。
	ゲートジャンプを利用した探索活動により、エンデミオン宙域発見。
	デッドゲート、ボイドゲートとして機能していることが確認される。ゲートジャンプの発見。飛躍的な活動宙域の拡大。

科学技術の進展によりその活動宙域を拡大してきた人類。宇宙進出の黄金期を経て太陽系外へと飛躍した彼らは、多くの犠牲を払いつつも大マゼランへと辿り着いた。しかし、マゼラン銀河文明が2500年以上の時を経てもなお、人類は未だ発展の途上にあり、その航路の果ても見えてはいなかった。

マゼラン銀河文明

年	出来事
1500	大航海時代の始まり。
	エンデミオン自治区成立。
	新たなゲートと活動宙域を求めて、多くの航海者が活動する。伝説的な0Gドッグ達の出現。
	空間通商管理局の成立。0Gドッグ達の活動を助ける。
1560	ネージリッド宙域発見、入植開始。その後、アイルラーゼン宙域、ジーマ宙域等が次々と発見される。
	小マゼラン銀河、エルメッツァ宙域に移民船到着。小マゼラン文明の始まり。
	ヒドゥン・ブラフシェラを中心とする研究開発チーム、始祖移民船のテクノロジー解析に着手。その最中にオーバーロードとの接触を裏付けるデータを発見。
	エルメッツァ首都星、ツィーズロンドに。小マゼラン歴始まる。
1700	エルメッツァ星人による周辺宙域探索の本格化。
	小マゼランにも空間通商管理局の設置が始まる
1870	アッドゥーラ教の誕生。
	エルメッツァ宙域三星系によりエルメッツァ連邦成立。
1880	小マゼランにてボイドゲートの発見。ラッツィオ宙域の発見。これより新たな航路と宙域を求めて0Gドッグ達の航海が奨励される。
1885	惑星開拓法の制定により、発見した星の所有権と自治権が認められる。0Gドッグ達の探索熱はさらに過熱。
1940	アッドゥーラ国、政変によりアッドゥーラ教国として生まれ変わる。
	アッドゥーラ教の爆発的浸透。
	ボイドゲート周辺宙域の所有を巡り紛争が多発。このことからゲート周辺宙域を公宙として定める航宙法が制定。
1960	ブラフシェラ教皇、大マゼラン宙域の航宙禁止令を宣言。0Gドッグ達の激しい反発を招く。
	エンデミオン自治区のセルブダト・エンデミオンが初代エンデミオン大公を名乗り、エンデミオン大公国の樹立を宣言。航宙禁止令へと反旗を翻し、それにロンディバルト、アイルラーゼン各自治区が同調。
1970	第一次海峡戦争。アッドゥーラ教国 VS.エンデミオン他自治区。
	カルバライヤ宙域発見。その宙域から運ばれる豊富な資源でエルメッツァ連合は興盛を誇る。一攫千金を求めてカルバライヤ宙域への入植者が増加する。
	カルバライヤ宙域にて、多くの0Gドッグたちが出現する。その中の一人がエピタフと呼ばれるガジェットを発見。絶大な富を得たと言われる。
2000	第一次海峡戦争の終結。アッドゥーラ教国は多くの宙域を失い、大マゼラン銀河の覇権を失う。
	カルバライヤ星、エルメッツァからの独立を求めて戦争開始。
2120	空間通商管理局、IP通信システムを開発。銀河間超長距離通信が可能に。
2121	独立が認められ、カルバライヤ星団連合樹立。
2300	ネージリッド宙域の覇権を巡り、アイルラーゼンとエンデミオンとの対立激化。
	第二次海峡戦争。
2350	ロンディバルトの参戦によりアイルラーゼン敗北。
	マゼラニックストリームの発見。小マゼランとの交流開始。
2462	ネージリッド宙域、超新星爆発によりその2/3を失う。
	小マゼラン、ネージリンスの成立。
2550	ユーリ達の時代。

【カルバライヤ星団】

ヤッハバッハ征服時には、最後まで激しい抵抗を続けていました。それゆえに戦後過酷な処断が行われ、多くの悲劇があったものと思われます。

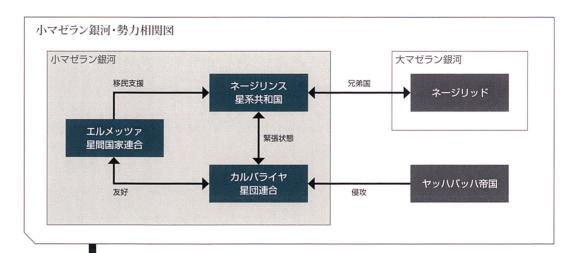
【ネージリンス】

もともと小マゼランでは艦艇のAPFシールドに対して有効な打撃を与えるだけの出力の小型レーザーを開発することが出来ず、艦載機は主に偵察、哨戒任務にわずかな機数を搭載するのみでしたが、ネージリッド由来の技術がネージリンスによって持ち込まれたことにより、艦載機を艦艇に対する打撃力の一つとして使用する戦法が広まりました。大艦巨砲主義、重装甲によりアドバンテージを持っていたカルバライヤ等は、対ネージリンスの為に急遽対空火器の管制システム開発を余儀なくされたこともあり、そういう部分でもこの二国は水と油だった訳です。

PROFILE　河野一二三氏

1969年新潟県生まれのゲームクリエイター、ディレクター・シナリオライター。株式会社ヌードメーカー代表。大学卒業後に株式会社ヒューマンへ入社。1995年に初のオリジナル作品『クロックタワー』を企画。以降も、『御神楽少女探偵団』シリーズ、『猫侍』といった人気作を生み出した後、ヌードメーカーを設立する。以降も『鉄騎』や『無限航路』といった尖った作品を企画し、熱狂的なファンを生み出している。

小マゼラン銀河の諸勢力

その成立から約1000年の時を経た小マゼラン文明。エルメッツァ星間国家連合がその中心を担う小マゼラン銀河はいまだ成熟の過程にあり、カルバライヤ星団連合とネージリンス星系共和国の対立、海賊の跋扈といった様々な問題を内包。さらに、外宇宙の勢力・ヤッハバッハ帝国の脅威に晒された。

DATA

エルメッツァ星間国家連合

■エルメッツァ・ロウズ
●ゲート
ボイドゲート×1
●惑星
トトラス 人口：51800万人
バッジョ 人口：103300万人
ベゼル 人口：209800万人
ロウズ　人口：462700万人

■エルメッツァ・ラッツィオ
●ゲート
ボイドゲート×2
●惑星
クラーレ　人口：666000万人
クルトナ　人口：789000万人
スカーバレル本拠地　人口：300600万人
フィオン　人口：557900万人
ベルン　人口：653300万人
ボボス　人口：776400万人
ラッツィオ　人口：2016700万人
ラッツィオ軍基地　人口：871400万人
ルード　人口：651200万人
レーン　人口：814500万人

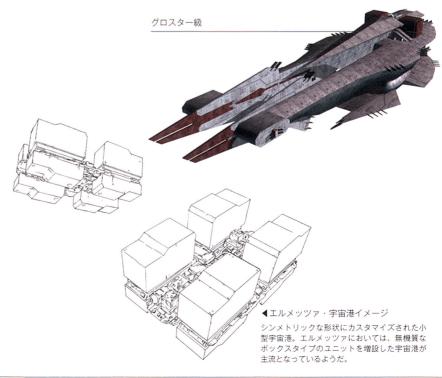
■エルメッツァ・中央
●ゲート
ボイドゲート×2
●惑星
アルデスタ　人口：5770100万人
オズロンド　人口：2945800万人
ゴッゾ　人口：449300万人
ジェロン　人口：4081200万人
ゼイロン　人口：789000万人
ツィーズロンド　人口：6075500万人
ドゥンガ　人口：945200万人
ネロ　人口：1119000万人
バルネラ　人口：1089000万人
ファズ・マティ　人口：1089000万人
ボラーレ　人口：2353700万人
ルッキオ　人口：3080600万人

■ゼーペンスト宙域
●ゲート
ボイドゲート×1
●惑星
アイナス　人口：309600万人
ウィナス　人口：645600万人
オレオン　人口：789400万人
ゼーペンスト　人口：3642800万人
レイズ　人口：441100万人

▶▶エルメッツァ星間国家連合

小マゼラン歴の始まりと共に発展してきた勢力であり、最大の勢力。首都星を惑星ツィーズロンドとする、約80の惑星国家から形成される連合国家である。その規模の大きさからか中央政府と各惑星国家の結びつきが希薄で、中心部以外では小規模な内乱の頻発、海賊の跳梁などにより治安が悪化している。経済的には優遇された主要惑星が発展を遂げているものの貧富の差が激しく、主要惑星への積極的な労働力流入策もあって、辺境の若い労働力不足、過疎化といった構造的問題を抱えている。ただし、外交能力及び謀略力には長けており、カルバライヤと友好関係を保ちつつ、ネージリンスの移民計画を支援することによって、この二国間に緊張状態を作り、自身を安全圏に置いている。

軍事面では、中央政府軍のほか、各惑星国家に個別の軍隊が存在。保有戦力は多く、艦艇の設計思想は拡張性とメンテナンス性を中心に考えられており、広大な領宙を維持するための多岐にわたる活動に対応できることが重視されている。特に政府軍将校の利用するグロスター級は豊富なバトルプルーフによる5度の設計改修を経て現在の規格になっており、非常に信頼性の高い優秀な艦艇である。

◀エルメッツァ・宇宙港イメージ
シンメトリックな形状にカスタマイズされた小型宇宙港。エルメッツァにおいては、無機質なボックスタイプのユニットを増設した宇宙港が主流となっているようだ。

▲惑星ロウズ・森林

エルメッツァと協定を結ぶ自治領ロウズ。いまだ開拓中の領内では領主デラコンダ・パラコンダの圧制もあって貧富の差が激しく、その内情はエルメッツァのそれと変わらない。

カルバライヤ星団連合

一攫千金を狙う労働者たちが埋蔵された資源を求めてやってきた星が、大マゼラン歴2120年にエルメッツァからの独立を求めて運動を開始。周辺宙域へと居住圏を拡大し、翌年に独立が認められカルバライヤ星団連合が樹立された。現在は惑星バルバウスに星団連合本部が置かれている。その過酷な風土ゆえに民の性情は質実剛健、血縁の結びつきが強く、合理性よりも情実で動く。その一方で、外交、謀略分野においては冷徹、酷薄な行為を行うことが歴史上しばしば見受けられる。また、ネージリンスに対してはやがて進出するはずだった宙域に先回りして住み着いた「よそ者」という感情から嫌悪感を隠さない。そのため、カルバライヤ人は個人として付き合うことと、国家として付き合うことはまったく別物と思った方が良いと言われている。

独自の開発技術を持つためその軍事力は高く、ネージリンスとの戦争に備えて開発された新型戦艦ヴォイエ・バウーク級など優秀な艦艇を多数保有。また、領宙内で採掘される特殊な鉱物で作られた艦艇装甲は、小マゼランの中でもっとも優秀なものと言われる。

ヴォイエ・バウーク級

▲ジェロウ・G研究所

惑星ガゼオンに置かれた、エピタフ研究の権威ジェロウ・ガンの研究所。カルバライヤにおいては、資源発掘のみならず独自の科学技術の発展も重要視されている。

◀カルバライヤ・宇宙港イメージ

無骨なイメージの小型宇宙港。航行の際に難所となるアステロイドベルト宙域等が多いためか、その大半がシールドのようなユニットで覆われている。

TOP SECRET

■エルメッツァ星間連合

国家としての順調さゆえに次第に組織は硬直化し、自主独立の気風を養う為だったはずの「小さな政府」の方針も、統治側が労力を惜しむ為の言い訳にしかなっていない状態となっていきます。ユーリ達が旅立ったのはそんな情勢の最中でしたが、そのような事情ゆえに、ヤッハバッハという新たな為政者の出現を最も歓迎したのは、国民達でした。

DATA

カルバライヤ星団連合

■カルバライヤ・ジャンクション

●ゲート
- デッドゲート×1
- ボイドゲート×2

●惑星
- ガゼオン　人口：874500万人
- ザクロウ　人口：84600万人
- ザザン　人口：511100万人
- ジーバ　人口：1666600万人
- シドウ　人口：1204400万人
- ゾロス　人口：672300万人
- ドゥボルク　人口：902700万人
- バハロス　人口：1564900万人
- ブラッサム　人口：2095400万人
- ムーレア　人口：0万人

■カルバライヤ・中央

●ゲート
- ボイドゲート×2

●惑星
- ドートルバ　人口：3982700万人
- バルバウス　人口：5156000万人
- エゴルバ　人口：2355500万人
- ゴーラン　人口：1242200万人

■アーヴェスト宙域

●ゲート
- ボイドゲート×1

●惑星
- CL665　人口：5600万人
- CL617　人口：12100万人
- ビヒモズ　人口：89000万人
- ガーザ　人口：128800万人
- レイバス　人口：111000万人

TOP SECRET

■カルバライヤ星団

鉱山労働者達が作り上げた国という訳で、一言で言うとチャールズ・ブロンソンだらけの国家としてイメージしています。独立後はしばらくエルメッツァと冷たい関係が続いていましたが、ネージリンス樹立後は関係を修復しています。資源は豊富なものの食料の生産に適した星が少なく、独立時から人口が3倍近くになった現在では食料自給率は23%程度。結果食料の多くはエルメッツァからの輸入に頼る事となっています。

作中ではそういうパラメーターが反映されていませんが、この国の艦艇は概ね居住性が悪く、かつメンテナンス性に難がある為、長期航海にはあまり向いていません。この国の艦艇を使用していた時、整備班のクルーは人知れずかなり苦労をしていたことでしょう。

小マゼラン銀河の諸勢力

DATA
ネージリンス星系共和国

■ネージリンス・ジャンクション
●ゲート
ボイドゲート×3
●惑星
シェリオン　人口：599900万人
ティロア　人口：711300万人
ヘルメス　人口：803300万人
ボフューラ　人口：2326500万人
リリエ　人口：1011200万人

■アーヴェスト・辺境
●ゲート
ボイドゲート×1
●惑星
NN005　人口：24000万人

■マゼラニックストリーム・S
●ゲート
ボイドゲート×2
●惑星
カシュケント　人口：818500万人
クラーネマイン　人口：169200万人
ストレイ　人口：232600万人
ゾフィ　人口：197400万人
廃棄星　人口：0万人
ハインスペリア　人口：6000100万人

■ネージリンス・外縁
●ゲート
ボイドゲート×2
●惑星
シェルネージ　人口：4116000万人
ツタ　人口：2000200万人
マリエラ　人口：1144300万人
ミラ　人口：1552300万人

■アーヴェスト宙域
●ゲート
ボイドゲート×1
●惑星
アーマイン　人口：152200万人
ナヴァラ　人口：21200万人
モア　人口：0万人
ユーロウ　人口：76600万人

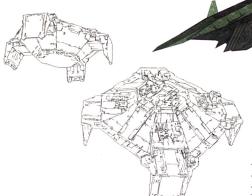
TOP SECRET
■ネージリンス星系共和国
大マゼランから放浪し、マゼラニックストリームで多くの同胞を失いながらようやくわずかな領宙を安住の地として入手したという歴史的経緯から、その国家を維持する為にはどんな手でも使う覚悟があります。全領宙の人口比でカルバライヤの1/3、エルメッツァの1/15しかおらず、出生率も小マゼラン三国では最も低いことから、敵国であるカルバライヤとの国力差は開きつつありました。艦艇数もほぼ同様の差がありますが、空母と艦載機のアドバンテージにより、現段階ではカルバライヤと同等の戦闘能力を維持しています。
ヤッハバッハ侵攻後はネージリンス行政区という扱いになりましたが、旧小マゼラン三国の中で最も大きな発言力と地位を獲得しました。

ネージリンス星系共和国

大マゼラン歴2462年、ネージリッドが超新星爆発の被害を受けた際、難民としてやってきた人々により建国された国家。勢力圏は小さく、資源を持たず、さらに総人口も少ないが、生来の合理性と論理性を重んじる性情を活かし、金融、技術分野に特化することで国力を維持している。エルメッツァとは外交上友好関係を保ち移民政策も認められてはいるが、一般大衆の間では「難民」「よそ者」というイメージが強く、いわれのない害意を向けられる事も少なくないようだ。なお、宙域内には大小マゼラン航路に通じるマゼラニックストリームが存在。その奥地に唯一大マゼランへと続くワープゲートがあり、現在も交流が持たれている。

ネージリッドの影響から小マゼランではトップレベルの総合的な技術力を持ち、カルバライヤとの戦争に備えて開発された新型戦艦オルジアール級などの艦艇を多数保有。また、多くの艦船には、AIよる自動制御装置が搭載され、少人口というハンデをカバーしている。

▲ホワイトバザール
自治領カシュケントを中心とするマゼラニックストリーム。その領宙内の惑星には、掘り出し物のるつぼ「バザール」が存在。中にはパスが必要となる特殊なバザールも存在する。

オルジアール級

◀ネージリンス・宇宙港イメージ
その技術力の高さもあり、小マゼランの他勢力とは異なる趣きの小型宇宙港。増設ユニットによってパッケージングがなされた造形は、さながら宇宙要塞のようである。

ヤッハバッハ帝国侵攻後の小マゼラン銀河

大規模殖民時代末期、小マゼラン銀河は外銀河の勢力であるヤッハバッハ帝国の脅威にさらされた。ネージリンスは降伏勧告を受け入れたものの、他勢力はこれを拒否。エルメッツァは緒戦で主力の大半を失い、カルバライヤ艦隊も逐次殲滅されていった。救援を要請された大マゼランのアイルラーゼン救援艦隊も奮闘むなしく敗北を喫し、小マゼラン銀河は瞬く間にヤッハバッハの勢力圏となった。以降、小マゼランの勢力は大きな混乱も起こさずヤッハバッハの統治下に置かれたが、わずかな勢力がレジスタンスとして活動。監獄惑星ザクロウなどに集い、彼らへの抵抗を続けた。

◀監獄惑星ザクロウ
小マゼランとヤッハバッハの戦闘において、ヤッハバッハ主力に肉薄した0Gドッグ・ユーリ艦隊。そのかつてのクルーがザクロウに集い、レジスタンスを組織した。

大マゼラン銀河の諸勢力

「大マゼラン・ロンディバルト連邦」という一応の統一を見せながらも、同盟内での勢力争い、同盟とアッドゥーラ教国の確執など、いまだ様々な火種が燻ぶる大マゼラン銀河。ヤッハバッハが小マゼランを席巻するという事態を受け、大マゼラン歴2300年の第二次海峡戦争以来の戦乱が幕を開けた。

大マゼラン銀河・勢力相関図

大マゼラン銀河

大マゼラン・ロンディバルト連邦

- ロンディバルト連邦国
- ジーマ・エミュ
- ネージリッド
- オズロッソ財団
- エンデミオン大公国
- ゼオスベルトユニオン
- アイルラーゼン共和国

ジーマ・エミュ → ロンディバルト連邦国：技術供与
ジーマ・エミュ ↔ ネージリッド：反目
オズロッソ財団 → ロンディバルト連邦国：技術供与
オズロッソ財団 → エンデミオン大公国：技術供与
エンデミオン大公国 → ネージリッド：圧力
ネージリッド ↔ アイルラーゼン共和国：友好
アイルラーゼン共和国 → エンデミオン大公国：反目

大マゼラン・ロンディバルト連邦 → ネスカージャ：親交（搾取）
大マゼラン・ロンディバルト連邦 ↔ アッドゥーラ教国：敵対
アッドゥーラ教国 → ネスカージャ：親交（搾取）

大マゼラン銀河 ↔ 小マゼラン銀河：交流
大マゼラン銀河 ↔ ヤッハバッハ帝国：敵対

小マゼラン銀河

- カルバライヤ星団連合
- ネージリンス星系共和国
- エルメッツァ星間国家連合

ヤッハバッハ帝国 → 小マゼラン銀河：支配

▲銀河連邦本部

銀河連邦中央宙域の惑星メリルガルドに置かれた銀河連邦本部。大マゼラン銀河連邦大統領ヴァナード・バライアンが控え、ここで大マゼラン銀河の大局を見据えた。

TOP SECRET

■ロンディバルト連邦国1

大マゼランで最も民主主義が発達した国家であり、その民も政治への参加意識、見識水準も高いようです。その為、軍の将校にも政治家が務まる程度の政治的見識が求められ、小規模紛争等に関してはその宙域担当の将校に裁量を任されることも多々あります。その結果、戦略レベルの判断では他国の将帥では太刀打ちできないレベルを維持しており、それがロンディバルト軍の強さにつながっています。

大マゼラン銀河の諸勢力

DATA
ロンディバルト連邦国

■ネスカージャレーン
●ゲート
ボイドゲート×3
●惑星
イベリア 204700万人
カサス 523300万人

■ヴォヤージ
●ゲート
ボイドゲート×1、不安定ゲート×1
●惑星
GD-888 0万人
フィル 12200万人

■ハイヴァルト宙域
●ゲート
ボイドゲート×1
●惑星
アレンベルク 1071800万人
エルソン 4511700万人
マルゴ 330500万人
モンスダール 2799900万人
リジール 596600万人
レギウス 2020000万人
レスタ 406300万人

■銀河連邦・中央
●ゲート
ボイドゲート×2
●惑星
エスラント 3092500万人
ガーレン 1179100万人
グレムス 1913200万人
ドゥルーエ 4555700万人
ニーツィア 3918200万人
フォルゴス 4800万人
メリルガルド 3264400万人
レノイ 2044300万人

■ジブラルタル宙域
●ゲート
ボイドゲート×2
●惑星
アンノン 308500万人
オズ 3655900万人
ザン 2014400万人
ブーロウ 1500700万人

■アッドゥーラレーン
●ゲート
ボイドゲート×2
●惑星
ハーンガル 558800万人

■アッドゥーラ本国
●ゲート
ボイドゲート×2
●惑星
バルガル 2167400万人

TOP SECRET

■ロンディバルト連邦国2
　保有艦艇はそれぞれ充実したバトルプルーフによるデータが反映されており、高レベルでバランスのとれた優秀な設計がなされています。また、乗員の生活環境に配慮された設計も特徴で、宇宙艦艇としてはかなり広い通路、快適なバスルームやトイレ設備など、他国の船乗りからも羨ましがられる程です。

ロンディバルト連邦国

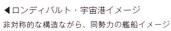
　第一次海峡戦争と第二次海峡戦争を経て、大マゼラン最大の勢力「大マゼラン・ロンディバルト連邦」(正式名称は「ロンディバルト及び自由通商同盟」)の盟主となった中央政府国家。ネスカージャレーンを中心とした主要航路を押さえるなど、連邦成立時は大マゼランでもっとも新進的で、活気のある国家として強い影響力を振るった。しかし、連邦加盟国が増え、その勢力圏が広がるにつれその世界戦略に破綻が見え始め、勢力圏の維持に汲々とするようになる。また、一方では、ロンディバルト銀河連邦議会の諮問機関・オーダーズが大マゼランの統一を果たすべく軍備を増強しており、内部的にも一枚岩とは言えない状態となっている。

　軍事面ではジーマ・エミュ、オズロッソ財団の支援を受け、汎用性の高い艦船を多数保有する一方で、ヤッハバッハとの戦いを前提とした巨大戦艦ゼスカイアス級など、新たな艦船の開発にも着手した。また、銀河連邦軍には属さないオーダーズ独自の軍隊は特にオズロッソ財団との繋がりを強め、決戦兵器ズィー・アール2級など最新鋭の軍備を保有した。

　なお、第一次海峡戦争以降、大マゼラン最古の国家であるアッドゥーラ教国とは永い敵対関係にあり、連邦の防衛構想は対アッドゥーラを中心に立案されているが、これは連邦をまとめるためにアッドゥーラを仮想敵国として必要以上に喧伝しているとの指摘もある。

ゼスカイアス級
ズィー・アール2級

◀大統領執務室
銀河連邦本部内にある大統領専用の居室。ヴァナードはここに座して、ロンディバルト連邦大統領直轄の諜報組織・ENRに諜報任務を与えていた。

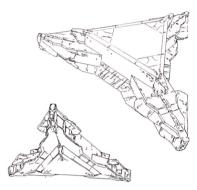
▲アイルラーゼン大使館
惑星ニーツィアにあるアイルラーゼン大使館。銀河連邦・中央宙域の惑星には、その他にもエンデミオン、ネージリッドなど同盟各国のための大使館が置かれている。

◀ロンディバルト・宇宙港イメージ
非対称的な構造ながら、同勢力の艦船イメージと同様に整然とした感じのある宇宙港。他の大マゼラン勢力の港と比べ壮麗さには欠ける外観は、機能性を優先した結果と思われる。

ジーマ・エミュ

他の銀河系から移住してきた、完全な単一民族で構成された少数民族国家。首都星は惑星ニーデラント。その技術力は非常に高く、彼らの技術供与がロンディバルトを連邦の盟主に押し上げた要因とも言われている。ジーマ人はニューロオペレーティングシステム(NOS)と呼ばれる統合指揮システムの端末（インプラントコーダー)により、他者とのコミュニケーションを直接脳から行う。そのため、思考共有時の大きな感情の変化は全員に対して多大な影響を及ぼすことになる。この特質から彼らは感情をコントロールする術に長けているものの、他の星系人とのコミュニケーション能力が総じて低く、無機質な存在と見られることが多い。

ジーマ軍の特徴としては、高い技術力だけでなく、NOSにより直接データへのリンク、交信を行なう艦隊運用が挙げられる。軍標準指揮専用艦グー・グラン級などの「戦闘指揮艦」により艦隊運用する場合、通常想定される人員の1/100以下という小数での操船が可能となる。

DATA
ジーマ・エミュ

■ジーマ・エミュ
●ゲート
ボイドゲート×1
●惑星
ジクルズ 人口：82000万人
セーデル 人口：86600万人
ニーデラント 人口：265500万人
ハルドラ 人口：23100万人
マリュアル 人口：30900万人
ユルグンド 人口：105400万人

▲ジーマ・エミュ・宇宙港イメージ
三角形のプレートのような形状となった宇宙港。さまざまなユニットを内包しながらも、さながらモニュメントのような荘厳さを持つ。

グー・グラン級

TOP SECRET
■ジーマ・エミュ1
年表における『風の無い時代』に起きた、サイバネティクス文明の発展と滅亡をなぞっている勢力です。戦うことを避け、サイバーの海に耽溺し、食料は全て人口合成品。結果生命力は減衰し極端な少子化を起こし、種の滅亡に向かっています。ユーリ達の食事等の生活描写は、この時代においても原始的（我々の生活とそれほど変わらない）イメージで描いていますが、それは『風の無い時代』に起きた、ある種内向的技術発達がもたらす衰退への反省からこのような生活慣習に戻ったという意味を持たせています。

▲女王の部屋
優れた統率力でジーマ・エミュを治めている女王フー・リーの居室。インプラントコーダーのシステムを掌るジーマの中枢・マシンナリィタワー内に置かれている。

諮問機関・オーダーズの活動

ロンディバルト銀河連邦議会の諮問機関として、銀河連邦軍及び連邦議会に大きな影響力を持つオーダーズは、大規模殖民時代末期においては軍需産業系統の人間が組織の中心となり、その軍備を増強。ロンディバルトを名実共に大マゼランの盟主とすべく活動を先鋭化させ、ついにハイヴァルト宙域において、星間議会のシンクタンク・トリニオン機関を中心とした連合と衝突した。なおこの戦闘においてオーダーズ旗艦ボア・トーラス級を沈黙させたユーリ艦隊が一躍脚光を浴び、対ヤッハバッハに向けた大マゼラン統一に際し、その中心的な役割を担うこととなった。

▲ボア・トーラス級
オーダーズ軍の本拠地となった宇宙要塞。リニアスライド方式のマスドライバー砲により、連合を苦しめた。

TOP SECRET
■ジーマ・エミュ2
PVでも食べ物が出てくるシーンがありますが、当初いかにも宇宙食といったペースト状の食料描写だったのを、わかりやすく食べ物らしいものに変更するようお願いしています。ユーリ達の暮らす世界は、イーガンの『順列都市』で描かれたような世界から、ある意味先祖返りしたことによって宇宙を渡るたくましさを取り戻したものと言えるでしょう。

大マゼラン銀河の諸勢力

DATA
アイルラーゼン共和国

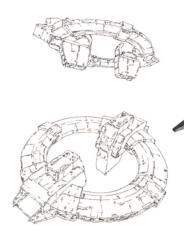
■アイルラーゼン中央
●ゲート
ボイドゲート×2
●惑星
イザール 人口：1748300万人
ウルムバウト 人口：5992900万人
グンニッツ 人口：2749000万人
ゼベリン 人口：2008800万人
トーマク 人口：651200万人
ノイル 人口：1110800万人
バランシュ 人口：964300万人
ミンデル 人口：944400万人
モンフート 人口：1755500万人
レンミッター 人口：3762600万人

TOP SECRET
■アイルラーゼン共和国
シナリオライティング時のイメージとしては上杉謙信のような国民性を持ち、精強さはあるもののその武士道的思想（悪い言い方をすればエエカッコしぃなところ）から、大局的には覇権を保ちえない性情。第二次海峡戦争の発端も、エンデミオンによって支配下に置かれていたネージリッドに泣きつかれたアイルラーゼンが、その騎士道精神を発揮して彼らを救おうと立ち上がったことが発端でした。そのあたりを完全に見抜いているがゆえに、クォバス等は対ヤッハバッハという苦難の時に矢面に立たせるべく、一時的な覇権を譲り渡したのでしょう。実際、ヤッハバッハ皇帝戦では、アイルラーゼン艦隊は最前線に立ったが故にほぼ壊滅状態となりましたが、ロンディバルトはまだ充分な後方戦力を維持していました。もしオーバーロードの侵攻が無ければ、再びロンディバルトが覇権を取り戻すのはそう難しいことでは無かったものと思います。
ちなみにラーラウス収監時代、ルー・スー・ファーも、ユーリが身を寄せる先として最も適しているのがアイルラーゼンであると喝破していました。その理由はやはり上記のような国民性が（ある意味で）その目的の為に利用しやすいと考えたためです。

▶▶アイルラーゼン共和国

地勢や政治的立場から、対アッドゥーラの最前線を防衛する大国。近年では、連邦政府から軍備拡張を求められ続けており、国力の疲弊と連邦の傲慢さに対する不満がくすぶっている。その軍の勇敢さと規律の正しさは有名だが、国民の性情的にはややお人好しであり、『ラーゼンの指針』（騎士道精神的な概念）から損得抜きで他者のために行動しようとする傾向がある。なお、第二次海峡戦争の敗戦により国体を共和制に移行させられたが、王族は全く実権のない形式的存在として維持されている。

軍は基幹組織上、特徴に応じて空間機甲艦隊、空間竜騎艦隊、空間重砲艦隊、近衛艦隊の4艦隊に分けられており、それぞれの艦隊を組み合わせ目的に応じた「戦略任務艦隊」を作る形をとっている。対アッドゥーラ艦隊「α象限宙域艦隊」はその中でも最大の戦略任務艦隊となる。技術面では着弾収束型管制システムといった精度の高い戦闘システムを有する艦が多く、小マゼランでのヤッハバッハとの交戦記録を活かし、早期に新造戦艦の開発に着手。クラウスナイツ級を量産して対ヤッハバッハ戦に備えた。

クラウスナイツ級

◀アイルラーゼン・宇宙港イメージ
ブロック状の宇宙港が多い中、やや風変わりな形状のアイルラーゼン宇宙港。さまざまな増設ユニットがリング状にパッケージされたさまは、近未来的な雰囲気を醸し出している。

▲宇宙港・造船工廠
連邦政府の意向もあり、軍備の増強に余念がないアイルラーゼン。各所で造船が進められているほか、一部の工廠では秘密裏に建造が進められた新造戦艦もあったようだ。

◀軍基地・会議室
軍の基幹組織上、領宙内にはさまざまな軍基地が存在。各地で艦隊個別の会議や、複数の艦隊による「戦略任務艦隊」会議が行なわれる。なお、一般的に軍の人気が高く、各基地の写真を欲しがるマニアもいるらしい。

OGドッグが集う小惑星密集宙域・ゼオスベルトユニオン

ゼオスベルト宙域内の小惑星密集宙域、そこに集中するギルドは「ゼオスベルトユニオン」と呼ばれる。惑星ラベッタには、そのギルドを取りまとめる「ユニオン事務所」が置かれている。組織としては連邦に所属するが、フリーの船乗りにとっての拠り所である同所の独立意識は高く、独自の勢力圏を作りあげている。OGドッグであればたとえ他国からの脱獄囚でも受け入れるため、“アドホックプリズナー”ユーリも、監獄惑星ラーラウスからの脱獄後、この場所を拠り所として再起を図った。

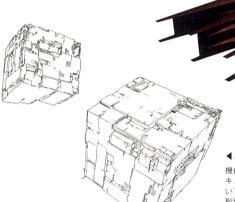
エンデミオン大公国

古い歴史を持つ、大マゼラン・ロンディバルト連邦の有力国家のひとつ。現大公はエルルナーヤ235世。かつては非常に国力が高く、第一次海峡戦争の際は初代エンデミオン大公（エルルナーヤ公）が自由通商同盟の成立に尽力し盟主として戦ったが、戦争終結後は経済政策の失敗から国力が大きく低下。第二次海峡戦争を機にロンディバルトの後塵を拝することとなった。連邦内での影響力はさほど高くなく、現在連邦から割り当てられているβ宙域艦隊も、特に強力な敵性勢力が存在しない地域のため、海賊退治や航路の警備等が主任務となっている。

非常に高い技術力と資金力を持つ巨大軍需企業・オズロッソ財団発祥の地でもあることから、軍隊はヴィリオ・エンデミオン級などの優秀な艦船を多数保有する。しかし、近年は国内でのオズロッソ財団の発言力が急速に増しただけでなく、その技術提供の相手をロンディバルト中央政府へとシフトされたため、軍の弱体化が進行している。

▲宮殿内部

伝統と格式に彩られた、エンデミオン大公（エルルナーヤ公）の宮殿内部。玉座を中心とした物々しくも豪華な装飾は、エンデミオンという国の古い歴史を物語っている。

ヴィリオ・エンデミオン級

◀エンデミオン・宇宙港イメージ

機能のみを追及した結果か、正六面体に近いキューブ状の宇宙港。エンデミオン艦船の美しいフォルムとはうって変わり、無骨とも言える形状となっている。

新時代の造船企業・オズロッソ財団

かつてエンデミオン大公の庇護の下、新時代の造船企業として設立されたオズロッソ財団は、その高い技術力により巨大な軍需企業へと発展した。だがその後、大公国の失政が続くと見切りをつけ、ロンディバルト中央政府に接近。その技術力から生み出される新技術を取引の材料とし、大マゼラン銀河連邦政府に対しても影響力を保持する一大多星間企業に成長した。さらに彼らは、後に大マゼランに侵攻したヤッハバッハとの接触をも目論んだ。なお、財団は対海賊を理由に強力な私兵集団を持ち、会長のザバス・ザンブルグ自身も最新鋭艦ヴァイス・ザバス級を愛艦としている。

▲ヴァイス・ザバス級

ザバス専用のオフィスであった艦だが、その戦闘能力は軍主力艦にも匹敵するものだった。

DATA

エンデミオン大公国

■ゼオスベルト

●ゲート

ボイドゲート×2

●惑星

キーロウ 人口：1212200万人
ダイヤン 人口：1434400万人
ベリアーテ 人口：1402000万人
ラーラウス 人口：1100万人

■エンデミオン

●ゲート

ゲート×1

●惑星

ウォロス 人口：690800万人
クラレリ 人口：1343400万人
セヴィーユ 人口：783300万人
ゼトロン 人口：1443800万人
フィエラ 人口：763400万人
メッサーナ 人口：5776700万人
ラヴェルナ 人口：4853700万人
ラタバル 人口：2414200万人

TOP SECRET

■エンデミオン大公国

民の性情は享楽的、開放的。歴代大公が代々芸術の保護に熱心だったこともあり、文化・芸術分野は非常に発達していますが、戦士としての適性はイタリア兵レベルです。（連合艦隊編成時にネスが「食事にワインをつけろと騒ぐ連中がいる」とボヤいていますが、それはこの国の連中です）銀河連邦から割り当てられている担当宙域も、β象限と言われる最も危険の少ない宙域であり、ある意味ロンディバルトのこの国に対する期待感の薄さが窺えます。しかし、時折突然変異のような優秀な将官を排出することもあり、初代エルルナーヤ大公、そしてアデルファ、トリトロ等はその一例でしょう。

一方でオズロッソ財団は非常に優秀な設計能力を持ち、その提供艦艇の能力により国力は維持されています。特にザバス・ザンブルグ会長は、自社設計の艦艇は必ず一度は試乗航海をすることで知られ、0Gドッグの求める物をよく理解し拡張性の高い艦艇を送り出しています。また、ネージリッドと協力関係にあるアイルラーゼンをザバス会長は早くから警戒しており、軍の艦艇には艦載機に備え、優れた対空火器管制システムを搭載させることを進言しています。

大マゼラン銀河の諸勢力

DATA
ネスカージャ

■ネスカージャ
●ゲート
ボイドゲート×2
●惑星
ウバハリ 人口：4119800万人
ギギマグ 人口：3656500万人
ドゥルダーヤ 人口：52400万人
ブワーケ 人口：999200万人
ワガドゥン 人口：3121700万人

TOP SECRET
■ネスカージャ
この国のエピソードはアイルラーゼンが決して無邪気な正義の集団では無いということを示すものです。とても不幸な立場にある国ではありますが、国家というものはその地勢や国情によってイヤでも立場が決まっていくものであり、その中でどうベストを模索するべきかということをこの国の指導者達の姿で描いています。
艦艇の特徴であるマスドライバーキャノンは、もともとその巨大な反動から発射後の姿勢制御や命中率に大きな問題を抱えていましたが、アッドゥーラの提供技術によりようやく実用に耐えるものとなりました。

ネスカージャ

レアメタル等を含む資源が豊富な宙域を有する後進国。惑星ブワーケに大統領府を置く。大マゼラン連邦と繋がる限られた航路（タランチュラ星雲とハイパーノヴァ衝撃波宙域の中間を通る航路）は「ネスカージャ・レーン」と呼ばれ、資源輸送航路として重要視されている。以前から連邦とアッドゥーラの謀略によって内戦状態が継続。その政情の不安定ゆえに両大国による資源の搾取が続いていたが近年、若き英傑アグリス・バゼゼが国をまとめつつあり、逆に両大国の力を上手く衝突させせつつ真の独立国家を目指そうという動きが加速している。

軍組織は政府軍と反政府軍の2派に分かれており、前者は大マゼラン連邦、後者はアッドゥーラのバックアップを受けている。政府軍、反政府軍共に軍艦にはマスドライバーキャノン等の大型質量弾兵装を搭載し、対ビーム装甲の優秀さによる既存艦の優越を崩しつつある。

オボネイラ級

デディエイラ級

◀砂漠
地表が広大な砂漠に覆われているなど、居住性の低い惑星も多く内包するネスカージャ。アグリスは内戦終結後の国家としての成長を熱望していたが、のちに暗殺された。

▶ネスカージャ・宇宙港イメージ
徐々に必要なユニットを増設していったかのようなネスカージャの宇宙港。外観は宇宙港というよりも、工場などの地上建造物のような様相を呈している。

DATA
ネージリッド

NO DATA

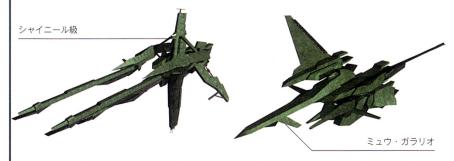
TOP SECRET
■ネージリッド
もともと構想にあったロンディバルトルートがあれば、敵国としても大活躍したはずですが、カットになってしまった為にメリエルエラ姫以外、すっかり影が薄くなってしまいました……。

ネージリッド

かつてジーマ・エミュと同一の民族だったが、思想の違いから分派し、独立・建国した国家。ジーマ・エミュとは若干の反目を残しつつも、民族の根本の性質は似通っており、合理性、論理性を重んじる。立国当初からのエンデミオンの圧力、ハイパーノヴァによる勢力圏の消失など、歴史的に苦難の道を歩んできた経緯を持つが、その苦難の最中で援助を差し伸べてきたアイルラーゼンとは強い友好関係を築き、現在は技術提供によりその軍備強化に協力している。

ジーマ・エミュと同様に技術力が高く、軍全体における艦艇数は少ないものの、膨大なコストを用いて製造された戦艦シャイニール級などの高性能艦を有する。また、その技術により、対艦戦において有効性を疑問視されていた小型艦載機に高い戦闘能力を付与することに成功。対ヤッハバッハ戦を前に、大型艦載機ミュウ・ガラリオなどを輩出した。

シャイニール級

ミュウ・ガラリオ

▶▶アッドゥーラ教国

大マゼラン・ロンディバルト連邦に対し唯一表面化している敵国。惑星ムスカールに教皇庁が置かれている。大マゼラン最古の国家であり、かつては大マゼランの植民惑星全てを支配下においていたが、第一次海峡戦争に敗れ、その支配地の大半を失った。『人は大地にあるべし』という宗教的な教義により、当時も今も教皇の特認を受けた枢機卿他の人間だけが、必要最低限の資源獲得、貿易、防衛のためにのみ宇宙に出ることを許されている。なお、教皇を中心とした中枢はオーバーロードについてある程度の情報を持っており、アッドゥーラの教義は、オーバーロードの目的を阻止するためのものだったとも言われている。

領宙内にはデヴァ・クルシプス級など枢機卿が率いる艦隊が配されているだけでなく、重力圏生成砲や要塞惑星バウスナイアのビーム攻撃衛星ジンなど、オーバーテクノロジーを流用したと思しき軍備を有し、潜在的な戦闘能力は未だ一国で連邦全体に匹敵するとも言われる。

DATA
アッドゥーラ教国

■アッドゥーラ本国
●ゲート
ボイドゲート×2
●惑星
ウルヤル　人口：103800万人
ジュメーラ　人口：3918200万人
スラディ　人口：1960300万人
バウスナイア　人口：4233200万人
バルガル　人口：2167400万人
ネルー　人口：2777900万人
ムスカール　人口：1873800万人

▲教皇の間
教皇ブラフシェラが座する教皇の間。室内は生い茂る植物を連想させる非機械的な意匠となっており、大マゼランの建造物とは異質の文化を感じさせる。

▲始祖移民船・外観
惑星バルメリアには、大マゼラン星雲へと最初に到着した始祖移民船が存在。オーバーロードに関する伝承や、地球からの移民計画に関する資料が多く眠っているとされる。

◀アッドゥーラ・宇宙港イメージ
アッドゥーラが保有する艦船と同様に、特殊な形状をしている宇宙港。教皇庁などと同様の古い建造物のような外観はアッドゥーラ固有の技術の賜物と思われる。

TOP SECRET
■アッドゥーラ教国
大マゼラン全ての始まりの地であり、終わりの地でもある国家。物語におけるあらゆるものの対照的存在として描いています。ガーランド帝率いるヤッハバッハが積極的にオーバーロードへ対抗しようとしたのに対して、消極的方向でその脅威を遠ざけようとしていました。しかしそれが第一次海峡戦争を引き起こしたことに見られるように、人類の内から湧き上がる欲求に対して不自然なことを押し付けようとしたことは否めないのです。

ヤッハバッハ帝国／オーバーロード

大規模殖民時代末期のマゼラン銀河はその覇権を巡り混沌としていたが、外銀河からの侵略者・ヤッハバッハ帝国の出現により、統一へと近づいていく。しかし、そんな人類も、彼らにとっては「神」に近しい存在であるオーバーロードにより、終焉の危機に瀕することとなる。

DATA
ヤッハバッハ帝国

●小マゼラン銀河
■エルメッツァ・ロウズ
■エルメッツァ・ラッツィオ
■エルメッツァ・中央
■カルバライヤ・ジャンクション
■ネージリンス・ジャンクション
■ゼーペンスト宙域
■アーヴェスト辺境
■マゼラニックストリーム
■ネージリンス・外縁
■カルバライヤ・中央
■アーヴェスト宙域
上記宙域内各惑星

●大マゼラン銀河
■ジブラルタル宙域
エンドラ　人口：801800万人
ダウロン　人口：1077000万人
ベルゲ　人口：151600万人

■アンダルシア宙域
クールー　人口：874800万人
ザプラ　人口：100300万人
チブル　人口：1674500万人
ベガッサ　人口：4572200万人

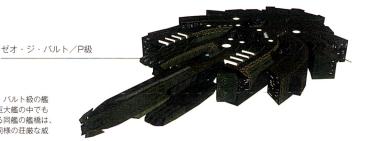
●その他の銀河
NO DATA

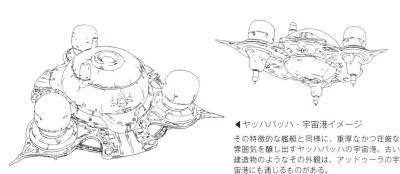
TOP SECRET
■ヤッハバッハ帝国
子孫を多く残す事はヤッハバッハでは男の甲斐性を示すものである為、ギリアスのチェルシーに対する口説き文句はヤッハバッハでは、ごくごく普通のものです。一方その家族を食べさせるには高給の軍が一番という訳で、結果成人男子の40%以上が軍人となります。ライオスやジンギィ等被征服民でも、優秀であれば高位に就ける等、軍人としての評価方法は非常に公正であり、ユズルハも決して家柄で起用された訳ではありません。あのトラッパでさえ、実は軍功はかなりのものがあるのです。
軍制としては各方面軍の他に33の征討艦隊があり、それらは遊撃的に随時必要な戦線に投入されます。精鋭ぞろいの征討艦隊の中でもナンバー15までは選り抜きのエリート揃いであり、ユズルハはその中の第11征討艦隊司令官でした。もし皇帝が本気でユーリを潰すつもりで、征討艦隊の1/3でも小マゼランへと集結させていたら、間違いなくユーリの勝利は無かったでしょう。この一例に限らず、青年編でのユーリの幾多の勝利は様々な思惑の入り混じった結果であり、決して彼がスーパーマンなのではありません。そして、ユーリ自身もそのことを重々承知の上で、自身の目的へと向かって走っているのです。

ヤッハバッハ帝国

複数の銀河を支配下に置き、宇宙の1/4がその勢力圏とも言われる巨大帝国。現皇帝は第117代皇帝ガーランド。その皇帝専用艦ゼオ・ジ・バルト級が国家の首都としての機能も持つ。理性的な国家が粗野な国家に圧倒される例は多々あるが、ヤッハバッハは、宇宙の覇権を握るには最後は頑健な肉体と強靭な精神力であるという思想を体現したような種族である。その戦闘能力は宇宙最強とうたわれ、強大な軍事力により多くの星系が滅亡に追いやられているが、その後の治世は他の勢力と比較して特別過酷という訳ではなく、むしろ公正との見方もある。
ヤッハバッハ人は強い生命力と繁殖力を持ち、制圧した民族との交配により今尚種族としての膨張を続けているが、純血のヤッハバッハ人の平均身長は2m前後、概ね子供は10人を超えるのが平均的家族構成である。帝は一夫多妻制により多くの男子を作ると、その男子達が12歳に達した時、何の援助もないまま他の文明星系に放り出す。そして、18の歳に帰還するまでに、世継ぎとしての能力があるのかを見極めるのである。そうして選ばれし者が皇太子の位に即き、後に皇帝として君臨する。ガーランドはその世継ぎを決める旅の過程で、アッドゥーラ教国を訪問。オーバーロードに関する情報を得た。彼が征服を進めた真の目的は、全ワープゲートを同時占拠する体制を作り、オーバーロードの目的を挫くことだったとも言われている。

ゼオ・ジ・バルト／P級

▼皇帝艦艦橋
皇帝専用艦ゼオ・ジ・バルト級の艦橋。ヤッハバッハの巨大艦の中でも桁違いの大きさを誇る同艦の艦橋は、非常に広く、外観と同様の荘厳な威容を持っている。

◀ヤッハバッハ風の私室
ヤッハバッハ高官の居室と思われるひと部屋。様々な星系の文化を取り入れているためか、粗暴と思われているヤッハバッハのイメージとはかけはなれた上品な調度が揃っている。

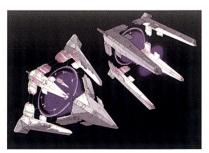
◀ヤッハバッハ・宇宙港イメージ
その特徴的な艦艇と同様に、重厚なかつ荘厳な雰囲気を醸し出すヤッハバッハの宇宙港。古い建造物のようなその外観は、アッドゥーラの宇宙港にも通じるものがある。

◀▼ヤッハバッハ宮殿内

皇帝専用艦ゼオ・ジ・バルト内に置かれたヤッハバッハ宮殿。高い技術力で建造された艦内にありながら、代々の皇帝に受け継がれてきたという古い歴史を感じさせる。

オーバーロード

人類から見て、量子力学的高次空間に所属する知的生命体。その総称がオーバーロードである。オーバーロードは、宇宙に誕生した生命体が知的段階にまで進化したもので、彼らの存在する宇宙＝時空連続体の上位構造体は、下位構造体に属する人類が認識することはできない。始祖移民船に残された情報からその存在を知った者もいるが、これは伝記を読むことと同レベルか、それ以下の認識にすぎない。そのため、偶然に彼らの干渉を感じた一部の人類は、それを「神秘体験」や「天啓」と解釈し、オカルト・神智学の信奉者、研究者たちは、桁外れに大きな情報量を持つオーバーロードと接触した体験を、森羅万象のデータがすべて記録されていると言われる「アカシック・レコード」との「チャネリング」などというように語っている。

オーバーロードの真の目的は不明だが、彼らは量子ゼノン効果により人類の宇宙をデコヒーレンスな状態に固定する（確定させる）ために「観測者」と「追跡者」を使い、人類の宇宙を観察。最終的には宇宙を破壊するもの「ファージ」を送り込んだ。これにより、人類は滅亡の危機に瀕したが、彼らにとって人類の宇宙の存在は量子論で語られるべきレベルの小さな世界に過ぎず、同様の宇宙が無数に存在する可能性も高い。彼らは、ひとつのケースとして人類の宇宙を観測し、必要がなくなったので処分するという単純な処理を行なったにすぎない。

DATA
オーバーロード
NO DATA

▲ボイドゲート

大マゼラン歴1500年前後にその機能が確認されたボイドゲート。人々に飛躍的な活動宙域の拡大を与えたこの装置も、オーバーロードの「観測」のための道具であった。

TOP SECRET

■オーバーロード

ファージやマザーファージの中には巨大な人型生物が入っているという設定で、その人型生物にとってはファージは艦載機のような位置づけとなります。ただし、その人型生物には自我というものは無く、オーバーロードのプログラミングに沿って行動、自己増殖していきます。（空間通商管理局を維持しているAIの巨大なものと思えばよいでしょう）オーバーロードという存在にとってはファージすら微細過ぎるものであり、その間を埋める、より巨大な種も複数存在しています。

OGドッグ・ユーリの活動記録-少年期 #01

ユーリ、航宙禁止令を破り宇宙へ脱出。

ロウズ領主デラコンダ・バラコンダ、IP通信でロウズ宙域全域にユーリへの警告を発する。

ロウズ定期貨物船、ユーリ艦に襲撃される。

ロウズ宙域にて、ユーリ艦とデラコンダ艦隊が交戦。

ボイドゲート周辺にて、ユーリ艦とゲート守備隊が交戦。

▶エルメッツァ・ロウズ

Chapter 01 ユーリ少年、遙かな航海への出発

「その時、暗い夜空を切り裂くような光と共に――宇宙への迎えが、墜ちてきた」

父の形見であるエピタフの謎を解くため、宇宙に上がることを目指していた少年・ユーリ。彼が惑星ロウズの丘で見たものは、依頼人を星の海へと連れ出してくれる「打ち上げ屋」トスカの愛艦だった。ユーリの依頼を受けてロウズへとやってきたトスカは、警備隊と交戦の末、ロウズの奥深い森へと不時着したのである。トスカに依頼を了承され、ついにユーリは、航宙禁止令の敷かれたロウズから脱出した。だが、それに気づいたロウズの領主・デラコンダは、彼の妹であるチェルシーを人質に取り、ロウズへと戻るよう命令する。

ユーリはトスカの助言を受けつつ、自身の意思でOGドッグになることを決意。エピタフを質に入れるはめになったものの、惑星トトラスで自身の艦を入手し、デラコンダと交戦した。彼の艦隊を破ったユーリは、チェルシーを救出した後、惑星バッジョで輸送団を率いていたトーロも仲間に加え、ボイドゲート守備隊と交戦。これも打ち破り、広大な星の海へと旅立った。

▲警備隊に追われ「そんなにやられたいなら、お望みどおりタンホイザに叩き込んでやるよ」と悪態をつくトスカ。

▶「参ったね、アンタみたいな"子坊"が依頼人たぁ」と悪態をつくトスカだが、その出会い以降、ユーリの良きアドバイザーとなる。

▲▶▼チェルシーを捕らえ、ユーリを引き戻そうとするデラコンダ。ユーリは自身の艦で彼の艦隊を撃破し、無事チェルシーを救出した。

◀エピタフを巡り争っていたものの、トスカの一撃に硬直するふたり。後にトーロは、ユーリ艦隊のクルーとなった。

STAFF COMMENTARY

ユーリという存在の確定とヴァランタインとの初遭遇

●この作品におけるゲームスタート時とはイコール、ユーリ（プレイヤー）の存在が確定した瞬間である訳ですから、出来る限り唐突な印象を与えるものにしようとこういう導入となりました。ユーザーさんは様々な用語やキャラクターについて、ほぼ説明の無い状態でプレイに放り込まれる訳ですが、それが（オーバーロードによる予備記憶洗脳があったとはいえ）ユーリ本人の状態と一致するように描こうと考えた訳です。ちなみにトスカとの出会いで打ち上げ報酬として1000Gを渡していますが、本来工場勤めの少年が捻出出来る金額では無く、トスカはその場で口には出さなかったものの、何か後ろ暗い行為（工場製品の横流し等）をして稼いだものと想像していたようです。
●ヴァランタインとの初遭遇のイベントでは、当初は剣を飛ばされ突き倒されるだけの描写でした。どのあたりまでハードな世界観、描写にするべきか、シナリオ作業のスタート時には私の中でまだ固まっていなかった為で、少年編を書き上げた段階で、遡って片目を潰される描写へと書き直しています。かつてこの件を相談していたソエジマ監督（PV担当）にこの修正を伝えると、ひどく満足そうに頷かれたのが印象に残っています。

文責・河野一二三氏

エルメッツァ・ラッツィオ

Chapter 02 海賊との攻防

質屋に預けたエピタフが強奪された。強奪者を追ったユーリは、彼らを壊滅させた大海賊ヴァランタインと邂逅。ユーリは戦いを挑むも軽くあしらわれ、エピタフを持ち去られる。
「お前に"資格"があれば、再び俺と会うことになるだろう。その時を楽しみにしているぞ」
そう言い残していったヴァランタインと再び対峙すべく、ユーリは更に強くなることを誓う。
その後、スカーバレル海賊団が跋扈するラッツィオ宙域を航行中していたユーリは、エルメッツァ中央軍のスパイとして海賊団に潜入していたディゴの艦隊と交戦。この戦闘で同軍のオムス中佐に認められ、海賊討伐に加わった。その過程で、トーロの幼馴染の少女・ティータの兄・ザッカスが、スパイとして海賊団に潜入していることが判明。彼と接触し、頭目のひとりバルフォスの本拠地を掴んだ。大規模進攻作戦にて、海賊団の罠からかろうじて脱し本拠地に降り立ったユーリは、バルフォスと、彼に薬で操られたザッカスと対峙した。

▲◀ヴァランタインのブレードがユーリの左目を貫く。リジェネレーション処置で事なきを得たが、彼の心には深く敗北の傷が刻まれた。

▶SAVOS（サーヴォス）によって海賊に操られていたザッカスは、妹のティータさえも手にかけようとした。

◀一連の出来事で強いショックを受けたトーロとティータは、しばし無言のまま傍らに寄り添いあっていた。

マイラス宙域にて、ユーリ艦隊とヴァランタイン艦隊が交戦。

ユーリ艦隊とスカーバレル（ディゴ）艦隊が交戦。

ユーリ艦隊、ラッツィオ軍基地に寄航。以降、ラッツィオ軍のスカーバレル殲滅に協力する。

ユーリ、惑星レーンで伝説的戦略家ルー・スー・ファーとその弟子ウォル・ハガーシェと出会う。

ラッツィオ軍、アンブラルート及びギャップルートから大規模進攻作戦を開始。

スカーバレル本拠地周辺にて、ユーリ艦隊とスカーバレル（バルフォス）艦隊が交戦。

バルフォス、エルメッツァ・中央宙域へ逃亡。

エルメッツァ・中央

Chapter 03 紛争解決と海賊残党の殲滅

ラッツィオ宙域のスカーバレル本拠地を壊滅させた後、ユーリはエピタフの情報を得るため惑星ツィーズロンドを訪れた。オムスの勧めでディゴと再会したユーリは、そこで中央軍に雇われた少年・イネスをクルーに加えた。さらにアルデスタ・ルッキオ惑星間の紛争解決及び海賊の殲滅作戦に協力することとなったユーリは、伝説的戦略家ルー・スー・ファーと再会。彼の策により、まずは紛争を解決へと導いた。
その後、惑星ゴッゾへと赴いた際、酒場の娘・ミイヤとイネスを海賊にさらわれたユーリは、彼らを追跡。宇宙海流・メテオストームを抜け、ファズ・マティのスカーバレル本拠地を急襲した。海賊団を統率するアルゴンを追い詰めた際に重傷を負ったユーリは、周辺宙域にいた医療ボランティア団体・メディックの治療により一命を取りとめた。その一方で、小マゼラン銀河を出たエピタフ探査船が行方不明となる事件が発生。船のヴォヤージメモライザーを入手したトスカの知己・シュベインは、トスカの故郷・アルゼナイア宙域のデッドゲートが復活し、謎の艦隊が迫っていると言うが……。

◀ゲームに負けたために、女装させられるはめになったユーリとイネスだが……。

▶女装していたがために海賊にさらわれたイネスは、貞操を奪われる前に無事救出された。

◀スークリフブレードの一閃でバルフォスを討ったユーリは、初めて人を斬る感触を知った。

◀▼ユーリを傷つけられ、躊躇なくアルゴンに向けて引き金を引くチェルシー。その後、負傷したユーリは軍病院で目を覚ました。

ユーリたち、エルメッツァ政府軍司令部に招かれる。以降、アルデスタ・ルッキオ惑星間の紛争解決、スカーバレル残党の殲滅作戦に協力する。

ルッキオ軍、ルー・スー・ファーの策により艦船、新兵徴収による戦力が急激に増加。軍の内部で暴動や略奪が絶え間なく発生する。

ベクサ星系にて、ユーリ艦隊とルッキオ（非正規軍）艦隊が交戦。

ルキャナン・フォー軍政長官率いるエルメッツァ中央政府軍の大艦隊、アルデスタ・ルッキオ惑星間の紛争に介入。

アルデスタ、ルッキオ両国は中央政府による調停を受諾。第二次ベクサ星系分割協定が結ばれる。

ファズ・マティ周辺にて、ユーリ艦隊とアルゴン艦隊、バルフォス艦隊が交戦。

ユーリ、海賊本拠地にて負傷。一時戦線を離脱し、トスカが艦長代理に就任する。

小マゼラン銀河を出たエピタフ探査船、行方不明に。

ユーリたち、ボラーレにてエピタフ探査船のヴォヤージ・メモライザーを入手。

OGドッグ・ユーリの活動記録-少年期 #02

ユーリたち、惑星ガゼオンにてエピタフ研究の権威であるジェロウ・ガンと面会。

造船公社セグェン・グラスチの会長セグェン・ランバース、カルバライヤとネージリンスの関係を改善するため、経済活動による交流を開始。経済使節団を派遣する。

ユーリ艦隊、カルバライヤ・ジャンクションにて海賊の襲撃を受けた民間客船を救援。後にこの客船が使節団のものであったことが判明する。

女海賊サマラ・ク・スィー、バウンゼィのギリアスと交戦。

ユーリ、カルバライヤ宙域保安局からの依頼を受け、グアッシュ海賊団と敵対するサマラと面会。グアッシュ海賊団壊滅への協力を取り付ける。

トスカ、サマラとともにグアッシュ海賊団首領が収容されている監獄惑星ザクロウへ潜入。同時に保安局のバリオ・ジル・バリオが同所に潜入。

ユーリ艦隊、惑星ザザン周辺でグアッシュ海賊団幹部の艦隊と交戦。捕縛した幹部の自白を受け、カルバライヤ保安局によるザクロウ強襲作戦が立案される。

ユーリ艦隊、保安局と共闘しザクロウの防衛システム「オールト・インターセプト・システム」を突破。収容施設からトスカらを救出する。

ユーリ艦隊及びサマラ海賊団、グアッシュ海賊団本拠地「くもの巣」を急襲。

ユーリたち、惑星ムーレアのエピタフ遺跡を調査。サンプルを入手する。

▶カルバライヤ・ジャンクション

Chapter 04 監獄惑星ザクロウ攻略

カルバライヤ・ジャンクションの惑星ガゼオンを訪れ、エピタフ研究の権威・ジェロウ教授の協力を取り付けたユーリは、エピタフ遺跡を調査すべく惑星ムーレアへと向かった。だが、航路はグアッシュ海賊団の横行が激しく、カルバライヤ宙域保安局によって封鎖されていた。

そんな折、民間客船を守る保安局と海賊団の交戦に介入したユーリは、助力を感謝され惑星ブラッサムの保安局に招かれた。ユーリはグアッシュ海賊団壊滅に協力し高名な女海賊・サマラの協力をも取り付けたが、その際にサマラが出した条件は、彼女をグアッシュの首領が収監されている監獄惑星ザクロウに収監するというものだった。囚人としてザクロウに潜入したサマラとトスカは、所長のドエスバンがグアッシュを殺害し、海賊団を乗っ取っていたことを知る。一方、ユーリもまた海賊団幹部・ダタラッチに口を割らせ、同様の事実を突き止めた。

報告を受けた保安局のシーバット宙佐は、ザクロウ強襲を決定。ザクロウの防衛網を突破したユーリたちは、トスカらと合流した後、海賊団本拠地"クモの巣"を急襲。全長20km程もある航行基地を衝突させるというサマラの作戦などにより、グアッシュ海賊団を壊滅させた。

◀ゲートジャンプ時に頭痛を感じていたユーリだが、チェルシーもまた、同じかそれ以上にひどい頭痛に悩まされていた。

◀知己であるサマラが手際良くキーロックを爆破する様子を見て、トスカは「昔と変わらないねぇ」と呟く。

▲「……話してくれるまで、あなたを切り刻み続けます」トスカの身を案じたユーリはダタラッチに口を割らせるため、容赦なくスークリフブレードを突き立てた。

◀かつてサマラの好敵手だった海賊団の首領・グアッシュは、ザクロウの一室で白骨と化していた。

▶サマラは次々と爆発していく敵艦を見て"夜の無慈悲な女王"の呼び名にふさわしい高らかな笑い声を上げた。

STAFF COMMENTARY

執筆態勢の加速によるストーリー展開の妙味

●2章と3章はスタッフに経験を積ませる為にプロット作業を手伝わせていたのですが、ここからはアーヴェスト戦争、ヤッハバッハ襲来へと向けてかなりしっかりとした構成が必要ということで、以後メインシナリオはプロットから全て一人で組む形へと編成を組み替えました。スタッフ間の連携を気にしないで済む分、結果的に4章以降、筆の勢いが増しています。
●バハシュールはこの作品には珍しくパーフェクトなダメ人間ということで、逆にノリノリで描くことが出来ました。浦安鉄筋風の殴られた時の悲鳴もお気に入り。BGMも高田君に無理を言って追加してもらい、"ソウルドラキュラ"みたいなヤツを、と発注しています。
●気付いた方も多いと思いますが、4章でユーリが自分の為に救出に駆けつけて以来、トスカはユーリを"子坊"と呼ぶのを止めています。これはすなわち一人前の男としてトスカが認めたということで、5章ホテルでのユーリが"男"になるイベントに繋がっていきます。このイベントではシーバットの最期と並行して描くことで、生と死の対比を意識しています。

文責・河野一二三氏

▶ネージリンス・ジャンクション／ゼーペンスト宙域

Chapter 05 異民族艦隊の接近とエピタフを巡る争い

エピタフ遺跡で得たサンプルをネージリンス国内のリム・タナー天文台へ持ち込んだユーリ。所長のアルピナは、デッドゲートとエピタフの間に何らかの関係性があると指摘する。

その頃、エルメッツァはエピタフ探査船の航海記録の解析を完了。ヤッハバッハという異民族艦隊の接近を突き止めたが、異民族の力を侮ると共に自国の力を過信し、警鐘を鳴らすトスカたちの言葉を一笑に付した……。

一方、造船公社セグェン・グラスチの会長令嬢・キャロがゼーペンスト自治領へ売られたという事実が発覚。それを突き止めたシーバットが単身で領主・バハシュールとの交渉に臨むも、その場で殺害されるという事件が起きた。キャロを救出し、シーバットの仇を討つためゼーペンスト領内に足を踏み入れたユーリは、そこでランカーを志す少年・ギリアスと意気投合。彼の協力とイネスの策により、バハシュール艦隊とバハシュールの持つエピタフを狙うヴァランタインを争わせることに成功する。ゼーペンストに降り立ったユーリはキャロを救出し、バハシュールのエピタフを手に入れた。

▶再びユーリの前に現れたヴァランタイン。いきり立つユーリに、彼は惜しげもなくエピタフを与えた。

▲◀交渉に訪れたシーバットを面白半分に殺害したバハシュール。ユーリに追い詰められたバハシュールは、落石に潰されるというみじめな最期を迎えた。

◀エピタフとはデッドゲートを開く鍵だった。光を放ったエピタフは、その力でデッドゲートを復活させた。

エルメッツァによるエピタフ探査船のメモライザー解析が完了。異民族艦隊の小マゼランへの接近が判明する。

宙域保安局のシーバット・イグ・ノーズ宙佐、ネージリンス星系共和国航宙統合軍大佐ワレンプス・バルバドール及びセグェンと面会。使節団襲撃時に誘拐された会長令嬢キャロ・ランバース保護のため協力体制を構築する。

大海賊ヴァランタイン、バウンゼィのギリアスと交戦。

シーバット、ゼーペンスト自治領領主バハシュールと面会。キャロの返還交渉中に殺害される。

ユーリたち、バリオからシーバットの死亡とキャロ誘拐の経緯を聞く。ユーリ艦隊、ゼーペンスト自治領に侵入。

ユーリ、惑星ウィナスにてギリアスと面会。ゼーペンスト侵攻に際し、その協力を取り付ける。

絶対防衛圏にて、ユーリ艦隊とバハシュール艦隊が交戦。さらに、この戦いにヴァランタインが介入する。

ユーリたち、惑星ゼーペンストにてキャロを救出。さらにバハシュールを討ち、エピタフを入手する。

ゼーペンスト自治領内のデッドゲート、エピタフにより復活。ヴァランタイン艦に続き、ユーリ艦隊及びギリアス艦が復活したゲートへと突入する。ユーリ艦隊及びギリアス艦、ゲート内の「事象揺動宙域」を漂うも、脱出に成功。

▶アーヴェスト辺境／マゼラニックストリーム

Chapter 06 交易航路マゼラニックストリーム

開かれたゲートに飛び込んだヴァランタインを追い、危険な「事象揺動宙域」を漂ったユーリたち。そこで、ユーリの"観測者"としての能力が発動し、宙域は「アーヴェスト宙域」として確定した。何が起きたのかも理解できぬまま宙域を抜け、交易航路マゼラニックストリームにたどり着いたユーリたち。トスカの要望で、衛星ゾフィで行われる交易会議に潜り込んだ彼らは、そこで大マゼランの大国・アイルラーゼンのバーゼル大佐との接触に成功。彼にヤッハバッハの脅威を知らせることに成功した。

その後、キャロをネージリンスに送り届けようとしたユーリは、「都合のいいこと言って、逃げかえろうとしてんだ」と罵るギリアスと決別。ギリアスを追っていた謎の男・オライアに襲われたユーリは、戻ってきたギリアスの援護によって事なきを得たが、2人は再び言葉を交わすことなく袂を分かつこととなった。

◀密航していたユーリ艦の中で持病を悪化させたキャロ。一行は、彼女の回復を待つことに。

▶たしなめられ不満げな表情を浮かべるキャロ。だが、彼女にとっては新鮮な体験だった。

◀ドレスに着替え、普段とはまるで違ってみえるトスカ。その変貌振りにユーリたちは絶句した。

◀▼同年代の0Gドッグとして、ユーリの良きライバルとなったギリアス。しかし、些細な誤解から、2人は袂を別つこととなった。

事象揺動宙域、新たに発見されたハビタブルゾーンの惑星が豊富な宙域として確定。アーヴェスト宙域となる。

ユーリたち、マゼラニックストリームの惑星カシュケントにて、長老会議所を訪問。長のクー・クーと面会する。

惑星ゾフィの通商会館にて、交易会議開催。軍需造船企業オズロッソ財団の会長ザバス・ザンブルグ、造船会社モリガン・コルエステ社の取締役モリガン・コルエステ、アイルラーゼン軍近衛艦隊大佐バーゼル・シュナイツァーなど、大マゼランの要人も出席した。同会議に潜り込んだユーリたちが、バーゼルとの接触に成功。彼にヤッハバッハの脅威を知らせる。

ユーリ、ギリアスと袂を別つ。

ユーリ艦隊とオライア艦隊が交戦。

0Gドッグ・ユーリの活動記録-少年期 #03

アーヴェスト宙域内カルバライヤ領有星のCL667植民星上空50万Km以内に、ラオ・シェナー艦長率いるネージリンス軍宙域探索艦フレイスールが接近。カルバライヤ正規軍が警告を発した。包囲されつつあったフレイスールは、植民のための民間人輸送船を誤射した後、カルバライヤ軍艦艇の一斉攻撃を受け撃沈。発砲を命じたのが艦長であるララオ・シェナーであったのか、乗員の独断であったのは定かではないが、この「フレイスール事件」によりカルバライヤ国民の対立感情が高まった。

カルバライヤ星団主席、アーヴェスト宙域（銀河中心核を基点としてCL665、CL617を結んだ宙域すべて）の領有を宣言。同時に、ライン内のネージリンス領有星へ艦隊を派遣。これを制圧する。

ネージリンス政府、カルバライヤの領有宣言と艦隊派遣を受け、国防宇宙軍4軍の派遣を決定。アーヴェスト宙域を巡る戦争が勃発する。

エルメッツァ、ツィーズロンド周辺に約5000隻による大艦隊を編成。ルキャナン・フォー軍政長官を全権大使として迎え、ヤッハバッハ艦隊との交渉準備を進める。

ランキング上位の大海賊シルグファーン・オッド、カルバライヤ勢力に助力する。

カルバライヤ、対ネージリンス決戦用に建造された新造戦艦「バウーク」を戦線に投入。

ネージリンスが密かに開発を進めていた超射程レーザー砲「アルカンシエル砲」の存在が露呈。カルバライヤ、バウークの強力な重力子防御システム（デフレクター）によって、惑星モアを惑星ナヴァラに引き寄せ衝突させる、あるいはロシュの限界（潮汐力の増大が星を構成する物質の凝集力の大きさを上回り、結果として星が破壊されてしまう現象）を引き起こす計画「プランR」を進行する。

アーマイン上空にて、両国主力による決戦開始。

ユーリ艦隊、モアとの衝突が間近となったナヴァラへ進行。シルグファーン艦と交戦。

ナヴァラにて、ユーリ艦隊の人員によりアルカンシエル砲が発射される。崩壊したモアの破片による被害は甚大なものとなる。

▶ネージリンス外縁／カルバライヤ／アーヴェスト宙域

Chapter 07 アーヴェスト宙域を巡る攻防

キャロを送り届けたユーリは、アーヴェスト宙域を巡って起きた「フレイスール事件」をきっかけに、ネージリンスとカルバライヤが開戦に向かおうとしていることを知る。また、彼はその力を買われ、キャロの祖父・セグェンからネージリンス航宙軍への協力を要請される一方、カルバライヤ軍からも戦力として重要視されていた——。ヤッハバッハの襲来を見据え戦争の早期終結を願うユーリは、仲間たちと相談したうえで軍の中に身を置くことを決意する。

ユーリは軍の作戦に参加する中で、惑星モアを惑星ナヴァラに引き寄せ、ロシュの限界を引き起こすというカルバライヤ側の計画「プランR」の存在を突き止める。さらに民間人の植民が進むナヴァラが、密かに超射程レーザー砲「アルカンシエル砲」の開発が進むネージリンスの戦略拠点であったことを知る。ユーリは、地上の人々を巻き込む争いに憤りつつも、無力な民間人を救うため、モアとの衝突が間近となったナヴァラへ向かった。ユーリの尽力と、決死の覚悟を決めた一部の人間により、惑星崩壊という最悪の事態は回避されたが……。

◀どちらの軍を選んでも悔やむことになるであろうユーリに、トスカは「それを恐れるな」と助言する。

▶ネージリンス人への怨恨から非人道的な「プランR」を支持するウィンネルに、バリオは激昂した。

▶新たに発見された、惑星が豊富な宙域を巡って両国の領宙域の見解は異なり、新たな火種を生み出した。

◀ネージリンスのミューラとエルイットは、アルシエル砲を発射するためにコントロールルームに残った。

▶一説では、カルバライヤのウィンネル、バリオの2人がアルシエル砲を発射したとも言われている。

◀対ヤッハバッハに忙殺されるエルメッツァ。大統領のヤズーと全権大使のルキャナンにとって、二国の争いは対岸の火事だった。

STAFF COMMENTARY
一人の英雄を産み出す為の、少年期の終わり

●ラストへと雪崩れ込むこの章は、一人の英雄を産み出す為に存在しています。少年の感傷や理想論とはまったく異なる論理で動いている、大人の世界が厳然と存在しているという事実。それに対して利用されることはあっても、大勢に影響を及ぼすことは出来ないという無力さ。そういう現実を思い知らされた上で、どう立ち向かうかを自身に問いかけた日々を経て、ようやく大マゼランを統一し、ヤッハバッハへと立ち向かえる男が完成するのです。

●最終章において、ユーリ達とアイルラーゼンの艦隊に対し、最大戦力を集めようとしたライオス。この戦略については、決して間違いではなかったものと思います。征服した小マゼランの維持は後続として到着予定の本隊に任せておけばよい訳で、小マゼラン最後の抵抗勢力を撃破した余勢を駆り、一気に大マゼランへと侵入。橋頭堡としてゼオスベルト宙域の確保だけでも成功すれば、まだ対ヤッハバッハの為にまとまっていない大マゼランを、各個撃破出来た可能性は高かったものと思います。唯一の誤算はタイタレスの存在でしたが、これも本来のライオスであれば対処可能だったでしょう。彼もトスカとの再会に内心の動揺があったのです。

文責・河野一二三氏

▶アーヴェスト宙域／マゼラニックストリーム

Chapter 08 ヤッハバッハ艦隊の襲来

ついに小マゼランに襲来したヤッハバッハ。エルメッツァの全権大使・ルキャナンと先遣艦隊司令・ライオスの交渉は決裂し、ヤッハバッハ艦隊と交戦したエルメッツァ艦隊は一瞬で葬り去られた。エルメッツァが制圧されたことを知ったユーリは、怪我を負ったチェルシーや戦後処理に奔走する仲間たちと別れ、トスカ、サマラと共にマゼラニックストリームへ向かった。しかし、すでにエルメッツァ全域とネージリンスを支配下に置いたヤッハバッハは、その手をマゼラニックストリームまで伸ばしていた。トスカは敗戦を予感し、密かにユーリを大マゼランへ逃がす決意を固める。

その後、救援に駆けつけたアイルラーゼン艦隊が先遣艦隊と激しい攻防を繰り広げるも、力の差はいかんともしがたく、バーゼルは超兵器エクサレーザー砲の使用を決意。エクサレーザー砲の照射により人為的に起こされたスターバースト現象は、両国の艦隊は飲み込み、やがて大マゼランへとつながる唯一のボイドゲートをも飲み込んだ。ユーリもまた、かろうじてライオスの乗る旗艦を撃退したものの、撤退を余儀なくされたが、その最中、単身でライオスを討とうとしていたトスカから通信受ける。「ひとまずお別れだ…切るよ…」という言葉を最後にその通信は途絶えた。仲間と分かれ、トスカも助けられずに大マゼランへと敗走したユーリは、己の無力さにただ慟哭した。

▲◀交渉決裂後、即開戦した両国。軍人はその誇りを見せたものの、エルメッツァ艦隊は一瞬で敗れ去った。

◀▼一瞬の隙をつかれ、ライオスに斬られたトスカ。だが、斬られた傷を庇わずに、トスカは銃を放った。

▶ユーリはチェルシーを残していくことを決意。一方のチェルシーは、離れることを極度に恐れていた。

◀クー・クーの前に現れ、その場にいたユーリたちを威圧するライオス。彼を見たトスカは驚愕した。

◀ライオスはかつてトスカの婚約者でありながら自らの身分の違いを憂い、トスカの国を売った男だった。

▶「泣きそうな声出して……だから子坊だってんだ……」それがトスカの、最期の言葉だった。

▲「なんとしても生きろ」という叱責の言葉に頷いたユーリに、キスをするトスカ。そこのキスには、彼女の言葉どおりの想いが込められていた。

◀▼「誰でもいいっ……。僕に……力をくれっ……。誰でもいいんだッッ」己の無力さを呪い、ユーリは叫んだ。

カルバライヤ・ネージリンス両国で厭戦感が高まり、戦争が終息に向かう。

ユーリ艦隊ら一部の艦船、ナヴァラの避難民をビビモズに搬送する。

カルバライヤ、軍からの要請により諮問委員会の開催を決定。「プランR」と政治委員長デオドラ・エル・ヴェインがやり玉にあげられる。

ヤッハバッハ先遣艦隊、エルメッツァ周辺に到達。艦隊司令ライオス・フェムド・ヘムレオンが、交渉に臨んだルキャナンに対しエルメッツァの無条件降伏を要求する。交渉の決裂後、両艦隊がエルメッツァ本国から2000光年の宙域で交戦。中央政府軍が壊滅する。これを受けたネージリンスが、ネージリッドを通じアイルラーゼンへ救援を要請。救援艦隊の編成が始まる。

ユーリ艦隊、負傷したチェルシーや戦後処理に奔走する仲間たちと別れ、マゼラニックストリームへと進行。

ヤッハバッハ先遣艦隊、エルメッツァ地方軍を個々に壊滅あるいは降伏させる。エルメッツァ本国も無条件降伏を受け入れ、全域がヤッハバッハの支配下に置かれる。ほぼ時を同じくして、ネージリンスもヤッハバッハの降伏勧告を受け入れる。

ヤッハバッハ先遣艦隊、マゼラニックストリームに侵攻。クー・クーに降伏勧告を発するも、その場にいたトスカらに阻止される。

アイルラーゼン艦隊の避難勧告により、カシュケント民間人の避難が始まる。

カシュケント周辺宙域にて、アイルラーゼン艦隊とヤッハバッハ先遣艦隊の一部が交戦。

ユーリ艦隊、アイルラーゼン艦隊と合流。

RG宙域周辺でヤッハバッハ先遣艦隊とアイルラーゼン艦隊が交戦。

ユーリ艦隊、陽動のため迂回路を航行しヤッハバッハ先遣艦隊を急襲。敵旗艦と交戦する。同行したサマラ艦及び突如同宙域に出現したヴァランタイン艦の助力により旗艦を落とすも、ユーリ艦は大マゼランへと撤退する。

アイルラーゼン艦隊、エクサレーザー砲を赤色超巨星ヴァナージに向け照射。同星の超新星爆発「スターバースト現象」の拡大により、両勢力の艦隊と大マゼランへと唯一つながるボイドゲートが飲み込まれる。

SIDE STORY-1

滅びの後

「これで、全ての資料をお預かりしたということになりますな」
「はい。指示を出しておきましたから、自治領の詳細資料も数日で届くものかと。これで、私の出来うる限り引継ぎ作業はさせていただいたつもりです」
　ルキャナンの言葉に満足そうに頷くと、ジンギィは片手を一振りする。
　それを合図にテーブルの上に浮かぶホログラムモニターが、次々と溶けるように消え失せる。退席し始めた人民監督官達を見送るように動かなかったルキャナンも、最後の一人となってようやく腰を上げた。
「では、私もこれで…。ジンギィ殿、エルメッツァの民をよろしくお願いいたします」
　一礼をして立ち上がろうとしたルキャナンを手で制し、ジンギィは襟元を緩めながら口を開く。
「しかし、実に残念だ。貴殿のように優秀な人物が、今後も我々の統治に手を貸してくれれば、とつくづく思います」
「いかがです？　改めて考えてみる気はありませんかな？」
「それは――」
　ジンギィの言葉に、ルキャナンは小さく口を歪めると、どこか自嘲の混ざった口調で続けた。
「判断を誤り、国を滅亡に導いた…。そんな男を優秀とはとても言いますまい。私はこの場に、これ以上いることすら恥ずべきと思っているのです」
「いや…それはあまりに近視眼に過ぎますまいか？　貴殿が降伏後今日まで我々に協力してきたのは、民生への混乱を最小限に留めようという心があったためだ」
「であれば…それと同じ気持ちでこれからも協力し、民を安寧に導くのも貴殿の使命ではありますまいか？」
　熱心に自分を説得しようとするジンギィに、征服者とは思えぬ至誠を見てルキャナンは自答する。
　果たして俺はこれほどの熱意をもって政（まつりごと）に臨んでいただろうか。
　いつしか惰性とルーティンのみに頼り、それを己の優秀さと取り違えていたのではあるまいか。
　大国エルメッツァは過去にも幾度も異民族との接触を繰り返してきたが、その全てを圧倒し屈服させてきた。
　その国家としての驕りが――いや、自身の驕りが今日の滅亡を招いたのだ…。
　言いたいことは言ったのだろう。黙ってこちらを見つめているジンギィに、ルキャナンはゆっくりと首を振る。
「私は…この大統領府の中からしか、物を見てきませんでした」
「これよりは民草の中に暮らし、その目線より新たなエルメッツァを見ていようと思います」
「ふむぅ…」
腕組みをし、唸るような溜息を洩らすジンギィ。そんな彼へ改めて深く一礼をすると、ルキャナンは十数年の年月を暮らしてきた大統領府民政室を後にした。
その姿を見送ると、ジンギィは事務的な口調で副官に命ずる。
「あの男に監視を付けろ」
「は…期限はいかがいたしましょう」
「期限は今はきらぬ。だが大物だ。最低3年は監視を続けるのだ。特に接触した者の名は随時報告を上げるように」
「は…」
　敬礼し、足早に部屋を出ていく副官。
部屋に一人残されたジンギィは大きな溜息を一つ洩らすと、物憂げな視線を天井へと向けた。

　多くのヤッハバッハ兵と人々で賑わう定期航行便のステーション。
　疲れ切った表情で窓口へと並ぶ人々の列、その最後尾にルキャナンの姿もあった。
　今はただひたすらに地を、人を見るべき時。
　エルメッツァの星々を、ネージリンスの地を、カルバライヤの空を。
　もしヤッハバッハの治世に民の怨嗟満ちる時が来れば、その時は――。
　1時間近く並び最も安いトトラス行き三等客室の切符を手にすると、ルキャナンは力強い足取りで歩きだす。

　彼がユーリと出会い、その同志となるのはこれより10年後のことである――

OGドッグ・ユーリの活動記録-青年期 #01

▶ゼオスベルト

Chapter 01 青年ユーリ、再び無限の大海へ

ヤッハバッハの小マゼラン侵略から10年。ヤッハバッハでは、皇帝の12番目の皇子であるギリアスが、第一王位継承者となっていた。

一方、大マゼランにいたユーリは、統制が敷かれているヤッハバッハと小マゼランの情報を知るがゆえに、特別な囚人"アドホックプリズナー"として監獄惑星ラーラウスに投獄されていた。ラーラウスは上空を覆うプラズマ層により脱出不可能と言われていたが、ユーリは共に投獄されていた一部のクルーや監獄でできた新たな仲間たちと脱獄の機を計っていた。伝説的戦略家のルーとその弟子のウォル、優秀なエンジニアのフランネによりプラズマ層の正体が判明。さらに、情報通・トトロスからかつての愛艦が施設内の倉庫に留置されていることを聞かされたユーリは、ついに脱獄を決行した——。

脱獄に成功しゼオスベルトユニオンに受け入れられたユーリは、OGドッグとして再起。やがて来るであろうヤッハバッハとの戦いに備えるべく策を巡らせ、惑星ベリアーテに収容されていたかつてのクルーと合流した後、アイルラーゼンに向かうこととなった。

◀10年の間にたくましい青年となったユーリは、西囚人獄舎のリーダー・ドドゥンゴを叩きのめす。

▶プラズマ層を見上げつつ、囚人として作業するユーリ。しかし、彼は再起を諦めてはいなかった。

◀▼ユーリの友だったギリアスは選定のための旅を終え、見事ヤッハバッハ皇太子の座に即いた。

第117ヤッハバッハ皇帝ガーランド・フェルベベス・クウム・ヤッハバッハによる皇太子戴冠式が催される。118代皇太子にギリアス・アルデデラ・リィム・ヤッハバッハが即く。

"アドホックプリズナー"ユーリら、監獄惑星ラーラウスから脱獄。銀河連邦、周辺宙域に指名手配を行う。

ユーリ艦隊、民間の輸送船を襲撃。

ユーリ艦隊、ネージリッド王族メルエリエラ・フィルチが乗船するネージリッド艦を襲撃。メルエリエラと面会する。

惑星ベリアーテ周辺にて、ユーリ艦隊とベリアーテ防衛艦隊が交戦。

惑星ベリアーテにて、かつてのユーリ艦隊クルーの一部が復活した同艦隊に合流する。

ゼオスベルト宙域にて、ロンディバルトのβ宙域艦隊がユーリ艦隊を補足する。続いてアイルラーゼンの空間機甲艦隊がユーリ艦隊を補足。両艦隊による包囲を受けたユーリ艦隊はアイルラーゼン側へと投降する。

STAFF COMMENTARY

"アドホックプリズナー"ではないユーリ　幻となった青年編もうひとつのプロローグ

●青年編のシナリオ執筆開始時に、プロローグとして2種類のアイデアがありました。1つは現在作品に搭載されているもの。そしてもう一つはこんな感じのものです。

大マゼランを航行する輸送艦。
と、突然鳴り出す警告音。
艦長「何ごとだ!?」
OP「接近する巨大艦があります！　艦艇コードサーチ…」
OP「!?　これは…まさか…」
艦長「なんだ!?」
OP「こ…これは…。ユーリ…大海賊ユーリですッッ!!」
ズズズズズ…と重力波を響かせながら輸送艦に隣接するユーリ艦。
ここで青年ユーリの姿をバーンと見せる。

いやらしい話ですが、スケジュールが押している状態で、こちらのパターンは捉えられていたユーリが脱獄するまでの過程をまるまるすっとばして、大海賊として暴れまわってる状態からスタートできるという利点があります。が、そういう欲を抜きにしても、どちらも青年編の出だしとして面白いと思った私は迷いに迷った末、稲葉Pに相談することに。その結果、さすがは稲葉Pと言うべきか、あっさりと作業的にめんどくさい方を彼は選択し、製品版のような形となったのです。

文責・河野一二三氏

OGドッグ・ユーリの活動記録-青年期 #02

ユーリ、アイルラーゼンの惑星レンミッターに入港。α象限艦隊司令部にて司令・ルフトヴァイス中将と面会する。

資源産出国・ネスカージャにて、政府軍と反政府軍の内戦が激化。

ユーリ、アイルラーゼンの依頼により、ネスカージャの内戦に介入。

ユーリ艦隊、敵旗艦艦隊と交戦。ユーリ艦隊により旗艦が倒されたことをきっかけに、内戦は一応の収束を見る。

【正伝または異聞】

- ●ネスカージャのアグリス大統領が暗殺される。
- ●ネスカージャ新政権に、アッドゥーラと銀河連邦が艦隊駐留許可を求める。

▶アイルラーゼン/ネスカージャレーン/ネスカージャ

Chapter 02 ネスカージャへの介入

アイルラーゼンα象限艦艦隊司令・ルフトヴァイス中将に認められたユーリは、資源産出国・ネスカージャの内戦への介入を要請される。

内戦の早期終結を望んでいたユーリは要請を受け、空間機甲艦隊中佐・ダンタールらと共にネスカージャへと向かった。内戦終結のために力を貸して欲しいという指導者に、ユーリは自分の背後にアイルラーゼンが居る事を伝える。それでも構わないと応えた指導者に、ユーリは力になることを約束。彼らに協力する中で、2大強国の板ばさみになったネスカージャという国と、その指導者たちの苦悩を知ることとなった。

各戦線で戦い、敵旗艦をも撃墜したユーリは、礼としてエピタフを受け取ってネスカージャを後にした。しかし、内戦は終結したものの、依然として小国が苦しまなければならない現状に対し、ユーリは苦い思いを噛み締めた。

▲ユーリが見たニュースは、内戦終結後も依然として混沌とするネスカージャの様子を映し出していた。

ロンディバルトの辺境宙域にて、歪んだエルメッツァ艦船が発見される。未探査宙域に小マゼランへと続くボイドゲートが存在する可能性が論じられ、ヤッハバッハ侵攻の可能性を考慮した調査が必要と結論づけられる。

ユーリ、α象限艦隊司令部にて近衛艦隊総司令・ロエンローグ卿と面会する。

ユーリ艦隊、小マゼラン調査隊に立候補し、これを了承される。

ユーリ艦隊、事象揺動宙域を発見する。

ユーリ艦隊、アンシエントゲートを発見。エピタフでゲートを復活させる。

クェス宙域にて、ユーリ艦隊とヤッハバッハ傘下の小マゼラン艦隊が交戦。

ユーリ、サハラ小惑星帯にてサマラと再会する。

ユーリ、惑星ザクロウにてチェルシーら元艦隊クルーと再会。彼らが艦隊に復帰する。

惑星ムーレアにて、ユーリ艦隊とムーレア警備艦隊が交戦。

ユーリ、ヤッハバッハ総督府の人民監督官となったイネス率いる兵と交戦。

小マゼラン総督府副総督・トラッパ、人造エピタフを発動。デッドゲートと合体し、何処かへと消える。

ユーリ艦隊、逃走中にギリアス率いる追撃艦隊と交戦。

▶アイルラーゼン/ゼーペンスト/ヴォヤージ/カルバライヤ・ジャンクション

Chapter 03 仲間たちとの再会

エルメッツァの艦船発見により、小マゼランに繋がるボイドゲートの存在を確かめる調査が行われることになった。それを聞いたユーリは、かつての仲間たちの無事を確かめるため、自ら調査隊となることを志願。近衛艦隊総司令官・ロエンローグ卿らと共にヴォヤージ宙域へと向かい、そこで不安定な状態となったゲートを発見した。

不完全に復活したゲートを通過することは危険をともなうため、ユーリは自分の持つエピタフを発動。ゲートを完全に復活させ、ついに小マゼランへと帰還した。だが、そんな彼を待ち受けていたのは、ヤッハバッハに統治されたかつての小マゼラン主要国の艦隊だった。時に、かつての知己とも戦いながら小マゼラン内を航行したユーリは、サハラ小惑星帯でサマラと再会。そして、惑星ザクロウで、チェルシーらかつての仲間たちとの合流を果たした。

その後、惑星ムーレアでの人造エピタフを巡る事故の発生、ヤッハバッハ側に身を置いていたイネスとの再会、さらに皇子となったギリアスとの再会を経て、無事に大マゼランへと戻ったユーリは、チェルシーからトスカが用意していたという空間服を受け取った——。

◀由緒ある名を継ぎながらも、ロエンローグ卿は軍人らしからぬ軽い人柄の人物だった。

▶かつてデッドゲートを開いたことがあるユーリは、確信を持ってエピタフの力を解放した。

▶再会したユーリの手に、おずおずと手を伸ばすキャロ。その生涯については様々な異聞が伝えられている。

◀ユーリはザクロウの一室で、強く美しく成長したチェルシーとの再会を果たした。

▶火を囲み、再会を喜ぶ仲間たち。再びかつてのユーリ艦隊のクルーが集結した。

◀ヤッハバッハ総督府の人民監督官となったイネス。それは彼なりに銀河の安寧を求めた結果だった。

▶ジェロウの造ったテスト段階の人造エピタフを使ったトラッパは、デッドゲートと合体してしまう。

SIDE STORY-2

副官誕生

「元気そうじゃないか、Grimace君」
…？
Grimace――しかめつら。
士官学校時代の自分の渾名だ。
大アイルラーゼンの提督にまで登りつめた自分をその名で呼ぶ人物に、一人だけ心当たりがある。振りかえったルフトヴァイスの前に、予想通りの人物が好々爺然とした笑みを浮かべて立っていた。
「エルルカン教官…」
齢67歳。矍鑠としてピンと伸びた背筋は、名門ウルムバウト士官学校の筆頭教官に相応しい威厳を失っていない。その背後に、やや離れて談笑している青臭さの残る一団を見て取って、ようやくルフトヴァイスは得心のいったように表情を緩めた。
「見学の生徒達の引率という訳ですか。今年ももうそんな季節なのですな」
「うむ。しばらく賑やかすことになってしまうが、よろしく頼むよ。それよりルフトヴァイス君。君は最近頭を悩ましていることがあるそうじゃないか」
「は…？　いや、特に…」
「ハルトについてはどうかね？」
「ハルト…」
「うむ。彼についてずいぶん不平を漏らしておると、わしの耳には聞こえておるのだがね」
「ああ…新たにロエンローグ卿となった若者ですな。確かに非凡な才の持ち主のようですが――」
少し言いよどむルフトヴァイス。それを促すともなく、黙って老教官は続きを待つ。
「…率直に言わせていただくと、素行に問題があり過ぎるかと」
「ふむ…。海峡戦争の英雄、“ロエンローグ”の名を継ぐには軽率過ぎる…同じようなことを国内の年寄り達も言っておるようだ」
暗に自分のことを固陋な老人呼ばわりされているようで、ルフトヴァイスの顔に苦い皺が深くなる。その苦々しい思いが、彼をわずかに饒舌にさせた。
「若者には人気があるようですがね。最近の若者は一体どうなっているものか…」
「私などは彼をロエンローグ卿として選出したと聞いた時、ずいぶん王家も柔らかくなったものだと思いましたよ」
「それだけハルトには才があるということだよ。少なくとも私の教え子の中で、彼は最高の逸材だ」
「ははぁ…」
あきらかに不本意な様子を滲ませ、曖昧な返事を返すルフトヴァイス。そんな彼にいらずらっぽい表情を向けると、老教官は顔を近づけた。
「どうだね。君の不安を取り除く名案が私にあるのだが」
「は？」
「新しいロエンローグ卿が、不祥事を起こさないかと心配をしているのだろう？　ならば話は簡単だ。お目付役を一人つければよいのだよ」
「お目付役…ですか」
「そう。ぴったりの人材がいる。ネス・バーズラウという女性下士官だ。今は空間龍騎艦隊にいるはずだが、彼女を彼の副官として転属させるのだ」
「ほう…ネス、ネス・バーズラウ、ですか」
どこかで見た名だ。
ルフトヴァイスは眉根に人差し指を当てつつ記憶を辿る。
そう。思い出した。
新たな“ロエンローグ卿”となる若者は、その過去を徹底的に調査され、身上調査票を上層部に上げられる。
その資料の中にネスという名も――。
「思い出しましたよ。確か…士官学校時代にハルトと特別な関係にあったとか」
「うむ。そう、そのネス・バーズラウ、だよ。まぁ、一年ほどで別れてしまったようだがね」
「ははぁ…しかしその女性士官がなぜお目付役に？」
「なぁに。単純な理由だよ。当時、彼女にまったく頭の上がらないハルトの姿を何度も見ているのでね」
「はぁ…」
「つまらない理由だと思っているのだろう？」
「いや、そんなことは…」
「ふふ。心配しなくても効果覿面であることはこの私が保証するよ。それに、君もたまにはキューピットの真似事でもしてみるといい」
「は…？」
訳のわからないといった表情のルフトヴァイス。その肩をポンポンと叩くと、老教官は生徒達の輪へと戻っていった。

その3ヶ月後、ネス・バーズラウは軍司令部へと呼び出され、ロエンローグ卿の副官として近衛艦隊への転属を命じられることになる。
その辞令を受け取った時の彼女の反応は、一言、「オー、ノー」だったと言う。

OGドッグ・ユーリの活動記録-青年期 #03

対ヤッハバッハ対策の決定において、連邦議院が有事特別措置法を提示。これに対し星間連合議院が反発する。

ロンディバルト、小国家トルメスを制圧。これを引き金に、銀河連邦は内戦状態となる。

アイルラーゼン、ロンディバルトに対抗するため出兵を決意。エンデミオン、ジーマ・エミュ攻略が決定。ユーリ艦隊もこの作戦への参加を決定する。

【対ジーマ・エミュ】
ジーマ・エミュのデュー・ルー将軍、軍部を掌握し惑星ニーデラントに女王フー・リーを幽閉する。

ゼオスペルト宙域にジーマ・エミュの小艦隊が侵入。

アイルラーゼン艦隊、ジーマ・エミュの艦船が、同じくジーマ・エミュの艦船に追われている所に遭遇。逃げている艦からの救援要請に応え、これを保護する。

惑星ジクルズにて、アイルラーゼン艦隊と防衛艦隊が交戦。

アイルラーゼン艦隊、デュー・ルー艦隊と交戦。以降も数度に渡り、倒しても現れる同艦隊と交戦する。

惑星ハルドラにて、アイルラーゼン艦隊と防衛艦隊が交戦。

アイルラーゼン艦隊、ニーデラントに上陸し、フー・リーと面会する。

惑星ユルグンドにて、アイルラーゼン艦隊と防衛艦隊が交戦。デュー・ルーの死亡によりジーマ・エミュ攻略作戦が終了する。

【対エンデミオン】
アイルラーゼン、惑星ラヴェルナとメッサーナ各ルートからの攻略作戦を進行。各方面防衛艦隊と交戦する。

惑星ラヴェルナにて、アイルラーゼン艦隊と防衛艦隊が交戦。第二皇子・アデルファ艦隊が撃破される。

惑星メッサーナにて、アイルラーゼン艦隊とオズロッソ財団艦隊が交戦。オズロッソ財団のザバス、新造艦ゾルジオネに乗り、ズィー・アール級の元へ急行する。

エルルナーヤ235世、アイルラーゼンに対し降伏を宣言。エンデミオン攻略作戦が終了する。

▶アイルラーゼン/ネスカージャレーン/ジーマ・エミュ/エンデミオン

Chapter 04 大マゼラン統一への道

連邦議院と星間連合議院の対立が深まる中、ロンディバルトが小国家トルメスを制圧したことを引き金に、銀河連邦は内戦状態となった。

アイルラーゼンは、強大な軍事力を有するロンディバルトの諮問機関・オーダーズに対抗する力を得るため、エンデミオン及びジーマ・エミュ攻略作戦を遂行することとなり、ユーリ艦隊もまた、この作戦への参加を決定。なお、ユーリの活動記録についてはジーマ・エミュ攻略作戦、エンデミオン攻略作戦双方のものが残されている。

その一方であるジーマ・エミュ攻略作戦の進行中、敵のデュー・ルー将軍が軍部を掌握し、女王フー・リーを幽閉したという事実を突き止めたユーリは、彼女の救出も視野に入れていた。NOS（ニューロオペレーティングシステム）で多数の艦を有機的に運用し、かつ倒しても何度も復活してくるデュー・ルーに手を焼くユーリ。だが、フー・リーを救出した彼は、デュー・ルーの不死の秘密に繋がるであろう事実を聞かされる……。デュー・ルーの体を元から断つため、ユーリたちは惑星ユルグンドに上陸。見事、デュー・ルーを討ち果たした。

もう一方のエンデミオン攻略作戦では、アイルラーゼン艦隊は惑星ラヴェルナ、惑星メッサーナを通る2ルートからの攻略作戦を進行。惑星ラヴェルナでは第二皇子・アデルファ艦隊、惑星メッサーナではオズロッソ財団のジルバ艦隊及びザバス艦隊を打ち破り、首星到達を前にしてエンデミオン大公エルルナーヤ235世に降伏を宣言させている。

アイルラーゼンは、両攻略作戦に勝利した。だがユーリは、かつての小マゼランと同様に強国が割拠し、互いに争う姿を憂えていた。彼は、二度と同じ過ちを繰り返さないために、大マゼランを統一することを決意する。

▲政情の不安によるものか、連邦内の惑星ではアッドゥーラ教の信者達によるデモが度々起こるようになった。

▶異文化の船の中でひとりきりになり、混乱をきたすジーマ人。チェルシーは、抱きしめることで彼を落ち着かせた。

◀ユルグントに多数のクローンを保有していたデュー・ルー。彼は特殊なネットワークを通し、その意識までもクローンにコピーしていた。

STAFF COMMENTARY

陰謀の裏と、幻の構想と、産まれて初めてのカンヅメ

●アグリス暗殺ルートの後、犯人はアイルラーゼンかと尋ねたユーリに対してルフトヴァイスが否定していますが、私は8割以上の確率でアイルラーゼンの犯行と想定しています。コントロールの利かない優秀な指導者にいてもらっては困るのはアイルラーゼンも同様であり、アイルラーゼン自体、正義の味方では無いのですから。ただ、手を下したのは軍の管轄外の諜報機関の為、ルフトヴァイスは関知しないことであり、決して彼が嘘をついた訳では無いということだと思っています。
●開発初期も初期の段階ですが、その頃はラスボスとしてチェルシーと対になる少年がいて、その少年がオーバーロードの使徒として宇宙を滅ぼそうとしているという構想がありました。その少年は空間通商局にそれぞれクローン体を保存しており、意識を転送することでどこにでも出現し不死身であるという設定。その設定と、彼を倒す手段として考えたものを流用したのがデュー・ルーの一連のイベントです。
●この頃は最もスケジュールに苦しみ、お盆中、産まれて初めてホテルへとカンヅメになりました。おかげで変なテンションになり、ゲートラッパという妙な存在を思いついています。

文責・河野一二三氏

▶ ゼオスベルト/アイルラーゼン・中央/ネスカージャレーン/ハイヴァルト

Chapter 05 アッドゥーラ攻略と終末の予兆

いまだ政治的な動きのみではロンディバルトと決着をつけられないと見た星間議会とアイルラーゼン軍は、その全軍とエンデミオンの混成軍によるオーダーズ本拠地侵攻を決定。大マゼランにやってきたサマラから、ヤッハバッハ艦隊が集結を始めたと聞かされていたユーリは、早期に決着をつけるため、オーダーズ本拠地の急襲役という危険な役目を快諾した。

トトロスの勧めでENR長官・バイロンを捜し出し、ボア・トーラス級の所在と、オズロッソ財団のザバスが搬送したズィー・アール2級の存在を事前に知ったユーリは、エンデミオン軍少佐・シターエラの協力を得て、ズィー・アール2級と、オーダーズ議長・デクレマンが率いるボア・トーラス級という難敵を撃破。大マゼランでの地位を確固たるものとし、対ヤッハバッハ戦に向けた大マゼラン統一へと前進した。

▲あえて敵の標的となり戦線を維持していたロエンローグ卿は、ユーリの成功を察知し敵中央へと突撃した。

アイルラーゼン全軍とエンデミオン軍、オーダーズ本拠地への侵攻開始。

ユーリ、惑星モンスダールのフェルメオン密輸団のアジトを急襲。ENR長官・バイロンを救出し、ボア・トーラス級の所在と、ズィー・アール2級が投入されているという情報を得る。

ズィー・アール滞留宙域にて、ユーリ艦隊とズィー・アール護衛艦隊が交戦。ズィー・アール2級撃破と同時に、アイルラーゼン艦隊が進撃を開始する。

ザバス、オーダーズ本拠地から離脱。

ボア・トーラス滞留宙域にて、ユーリ艦隊とボア・トーラス護衛艦隊が交戦。

▶ 銀河連邦中央/ジブラルタル/アルゴラン/ハイヴァルト/アンダルシア

Chapter 06 連邦の集結とヤッハバッハ艦隊の襲来

銀河連邦大統領・ヴァナードの非常召集宣言発令により銀河連邦各国の要人が集結し、艦隊の再編と今後の方針を決めることとなった。メリルガルドでヴァナードと面会したユーリは、ヤッハバッハの目的について語り合い、大マゼランの行く末に対する彼の思いを知る。

その一方で、艦隊編成にひと月はかかると聞かされたユーリは、各国大使館を歴訪。その過程でオーダーズ総司令官・ドートスからの依頼を請け、オーダーズ残党を叩いた。

その頃、ヤッハバッハは28万隻もの艦隊を集め、大マゼランへの侵攻を開始。瞬く間にジブラルタル宙域を制圧した彼らに対し、連邦は防衛ラインの構築を急いだが、そんな折にザバスがヤッハバッハ側に向かうという問題が発生。ルフトヴァイスからその追撃を依頼されたユーリは、ジブラルタル宙域へと向かった。

逃亡するザバス艦を討ったものの、その直後、ユーリはライオス艦隊の包囲を受ける。降伏することも覚悟したユーリだが、ゲートラッパの出現を受け、からくも生き延びた――。

ユーリはその後、アンダルシア宙域に侵攻したヤッハバッハ艦隊などを打ち破り、一時ではあるが、その侵攻を止めることに成功した。

◀オーダーズとの決戦で愛艦を失ったロエンローグ卿は、子供のように泣きじゃくっていた。

▶クルーたちに看取られ、息を引き取ったルー。ユーリは『銀河海戦史』のライブラリディスクを託された。

◀ユズルハはメイヨーをにくからず想っているものの、その控えめな態度を叱責してしまう。

▶最期の時を迎えたザバス。彼はジルバの手で殺害されたとも伝えられている。

▶船外で修理をしていたフランネは、ゲートラッパ出現の混乱時に命を落とした。

◀フランネの死を悲しんで自室に籠もっていたウォルだったが、ユズルハ艦隊との交戦前に復活。副艦長に立候補する。

◀「ヤツを…メイヨーの仇を――」今にも沈みそうな艦の中で、ユズルハはそう叫んだ。

▶トーロとティータの結婚に立ち会ったユーリとチェルシー。2人も早く結婚しろと言うトーロだったが……。

銀河連邦大統領・ヴァナード、非常召集宣言を発令。

連邦議会で対ヤッハバッハ対策本部設立が提案され、『対ヤッハバッハ時限法』が可決される。

オーダーズのキエラ大佐率いる反対派が小惑星ガーレンに集結。ユーリ艦隊とキエラ艦隊が交戦する。

ヤッハバッハ、28万隻の艦隊を集め大マゼランへの侵攻を開始。先陣のライオス艦隊がエルメラーダ艦隊を壊滅させ、ジブラルタル宙域を制圧する。

ユーリ艦隊、ザバス艦と交戦。交戦後、ライオス艦隊の包囲を受けるも、ゲートラッパの出現を受け逃走を開始。

ユーリ艦隊、ユズルハ艦隊と交戦。連邦提督・ドートス艦隊の介入により、ヤッハバッハの追撃から逃れる。

ユズルハの副官・メイヨー、アンダルシア宙域侵攻作戦を立案。2万の艦隊の司令代理として作戦につく。同艦隊がアンダルシア宙域をほぼ制圧する。

ユーリ艦隊、メイヨー艦隊と交戦。メイヨー艦隊撃破後、ゲートラッパを引きつれ、事象揺動宙域に突入する。

ユズルハ率いるヤッハバッハ艦隊5万が惑星ブーロウに向けて侵攻を開始。

ユーリ艦隊、ユズルハ艦隊と交戦。

ユーリ、自分とチェルシーのDNA鑑定をジェロウに依頼。改めて2人が血縁関係ではないことを知る。

OGドッグ・ユーリの活動記録-青年期 #04

ボイドゲート事故に関し、アッドゥーラからの犯行声明とも取れる声明がENRに届く。この後、ENR本部にて、アッドゥーラ攻略が決定。

ヴァランタイン、ガーランドと面会。ユーリについて語り合った後、ガーランドは大マゼランへ向かう。

ユーリ艦隊、アッドゥーラ宙域でロエンローグ艦隊と合流後、カバラズィ枢機卿率いるウォルフライエ・ライン防衛艦隊と交戦。

ユーリ艦隊とロエンローグ艦隊、通常宙域ルートとスターバースト影響域ルートの二手に分れアッドゥーラに侵攻。

通常宙域ルート側、シッダータ枢機卿率いるバウスナイア防衛艦隊と交戦。

スターバースト影響域ルート側、ナハシッタ枢機卿艦隊と交戦。

ユーリ艦隊、惑星ウルヤルにて重力圏生成砲艦隊と交戦。さらにロエンローグ艦隊と合流後、エルダータ枢機卿艦隊と交戦する。

ユーリ、惑星ムスカールの教皇庁にて、ブラフシェラ教皇と面会。オーバーロードという存在について知らされる。さらに、ユーリがオーバーロードによって造られた"観測者"であり、チェルシーはユーリの行動をトレースするために造り出された"追跡者"だと告げられる。

ユーリ、オーバーロードへの対抗策を探るため、惑星パルメリアの始祖移民船を訪れる。

ユーリ艦隊、ギリアス艦隊と遭遇。交戦後、ガーランドの真の敵の存在をギリアスに教え、和平への橋渡し役を依頼する。

▶アッドゥーラレーン/アッドゥーラ

Chapter 07 アッドゥーラ攻略と終末の予兆

対ヤッハバッハの態勢を磐石とするため、連邦は後顧の憂いとなるアッドゥーラ攻略を決断。ロエンローグ艦隊と共にアッドゥーラに向かったユーリは、敵の第一防衛線であるウォルフライエ・ラインを突破した後、二手に分れて侵攻し、それぞれレーダーの能力半減、攻撃衛星による攻撃を克服し枢機卿艦隊を降した。さらに最終防衛ラインをも突破したユーリたちは、アッドゥーラの首星ムスカールに降り立った。

教皇庁の前で、エルダータ枢機卿から真実を知る覚悟があるかと問われたユーリは、知ることに恐怖はないと答え、チェルシーとジェロウと共にブラフシェラ教皇と対面した。彼はそこで、宇宙を終末に導くオーバーロードという存在や、かねて自分と周囲の人々の認識に隔たりを感じていた理由などを知ることとなる。

ユーリはオーバーロードへの対抗策を探るため、ブラフシェラらと共にパルメリアの始祖移民船内にある一室を訪れた。自分が"追跡者"でありオーバーロードの装置にアクセスできると知ったチェルシーは、危険を顧みずにアクセスを開始。アクセスに気づかれ、すぐに中止するよう叫ぶユーリだが、チェルシーはそのままアクセスを続けた——。そしてユーリの前には、存在を消されたドロイドと、その傍らに転がるエピタフだけが残された。

▶皇帝艦玉座に鎮座するガーランド。彼もまた、決戦を期して大マゼランへと向かっていた。

◀ユーリたちと対面したブラフシェラは、知り得る情報を包み隠さずに語り聞かせた。

▶対となる造られた存在"観測者"と"追跡者"。それがユーリとチェルシーだった。

▶始祖が宇宙へと散らばる際に使用した船。ユーリたちはその巨大さに感嘆の声を漏らす。

◀チェルシーのアクセス開始から間もなく、彼女は不思議な光に包まれた。

◀空間通商管理局に気づかれたが、ユーリのためにアクセスを続けるチェルシー。

▶ドロイドの姿となったチェルシーを見て、言葉もなくしばし立ちすくむユーリ。

▲ドロイドを抱いて帰還したユーリ。チェルシーの存在は、ユーリだけが記憶するものとなっていた。

STAFF COMMENTARY

ハイヴァルト海戦の真相と、パルメリアでの出来事について

●ハイヴァルト海戦までのアイルラーゼン戦略の主眼は、戦線の不必要な拡大を防ぎ、最終的な敵をオーダーズのみに絞るということでした。もちろんオーダーズの背後に控えているのがロンディバルトであるというのは周知の事実ですが、アイルラーゼンの外交文書のいかなる箇所にもロンディバルトの名前は無く、あくまでオーダーズの専制を食い止めるということのみをうたっています。結果、ハイヴァルト海戦へのクォバスの本格的参戦を防ぎ、ロンディバルトが面子を保ったまま、対ヤッハバッハ戦争への協力を申し出るという成果を導きだすことが出来ました。ハイヴァルト海戦の最大の功労者は、戦略の主眼を現実的なギリギリのものへと絞り、徹底した戦争終結プランを立てていたアイルラーゼン参謀本部かもしれません。

●パルメリアに向かう直前に、ユーリとチェルシーが二人きりになるシーンがありますが、ここで二人は結ばれています。それがチェルシーの復活へと結びつくわけですが、そのあたりはサイドストーリーをご参照ください。

文責・河野一二三氏

▶ 銀河連邦中央/アンダルシア/ゼーペンスト宙域

Chapter 08 ヤッハバッハとの決戦

ついに大マゼランへと侵攻してきたヤッハバッハ。ガーランドに和平の道を説いたギリアスだったが、その努力もむなしく、既に開かれた戦端を止めることはできなかった。

一方、20万近い艦隊を布陣した連合艦隊だったが、増え続けるヤッハバッハ艦隊との戦力差は歴然としていた。そんな状況の中、ユーリは新たなゲートを開き、皇帝艦を奇襲するという作戦を提案。ユーリ艦隊とロエンローグ艦隊、ダンタール艦隊による奇襲艦隊が組織され、大マゼランは彼らに望みを託すこととなった。

デッドゲートを復活させたユーリだったが、ダンタール艦隊はゲートを守るために離脱。ゼーペンスト宙域に向かった奇襲艦隊も、ライオス艦隊に行く手を阻まれる。

周囲の艦隊をロエンローグに任せて決戦に挑んだユーリは、見事にライオスを討ち果たし、ついに皇帝艦隊のもとにたどり着いた。共にオーバーロードの脅威に対抗しようと呼びかけるユーリと、聞く耳を持たないガーランド。その交戦の最中、ついに空間通商管理局が「ファージシステム」を起動した——。

◀聞く耳を持たないガーランドに、ギリアスは決死の覚悟で刃を向けた。

▶艦隊を率いたとも言われるキャロは、死の直前「どちくしょおおおッツ」と絶叫した。

▲決戦直前、ライオスはかつての婚約者・トスカと、彼女と釣り合わない身分だった自分を思い出していた。

▲「タンホイザに叩きこんでやれッツ」。潮のような歓声がユーリの鼓舞に応え、音の存在しないはずの宇宙を震わせる。

▼トスカの名をつぶやき崩れ落ちかける寸前——「女の名で、死ねるかあッツ!!!」と叫び、特攻をかけるライオス。

▲この決戦で最期の時を迎えたとも言われるロエンローグ卿とネス。死の間際、ロエンローグ卿はようやくネスへの想いを口にした。

連合艦隊の編成が完了。ヤッハバッハ戦を控え、20万近い艦隊がメリルガルド周辺に布陣される。

ギリアス、ヤッハバッハ皇帝ガーランドに事の真偽を問いただす。ガーランドに刃を向けたギリアスは、決戦を前に幽閉される。

ユーリ、チェルシーだったドロイドのメモリー解析をジェロウに依頼する。

ENR本部にて、対ヤッハバッハ戦の作戦会議が開かれる。アッドゥーラを除く大マゼラン全ての国の指揮官が一堂に会す。

連合艦隊、対ヤッハバッハ戦にむけ出発。同時にユーリら奇襲艦隊も小マゼランへと向かう。

ユーリ、アンダルシア宙域のデッドゲートを復活させる。奇襲艦隊、カルバライヤ・ジャンクションにゲートアウトする。

奇襲艦隊、ジェロウの予測をもとにゼーペンスト宙域に向かう。

ライオス艦隊とドートス艦隊が交戦。ドートス艦隊を壊滅させた後、ライオス艦隊は直属の艦隊を連れて小マゼランへと向かう。

アンシエントゲートを守るダンタール艦隊、ヤッハバッハの増援艦隊と交戦。艦隊に撤退を指示したダンタール、恒星に向けてタイタレス2番艦のエクサレーザー砲を発射する。

レイズにて、ユーリ艦隊とライオス艦隊が交戦。

ユーリ艦隊、ヤッハバッハ皇帝艦に接近し、皇帝直属艦隊と交戦。これを破り、皇帝艦隊と交戦。

空間通商管理局、最終自己崩壊プログラム「ファージシステム」を起動。

ガラハ艦隊提督・ガラハ、ジン・グルフ級とバル・グルフ級のゲートシステムを使用し、皇帝艦を退却させる。

銀河連邦とヤッハバッハの間で停戦が成立。

0Gドッグ・ユーリの活動記録-青年期 #05

大マゼラン、ドートス提督を筆頭に1/3の艦船と将校を失う。

大マゼランとヤッハバッハ、不戦条約締結に向けてアンノンで交渉を行なう。

アンノン周辺宙域にファージが出現。周辺宙域に布陣されていた各艦隊が交戦するも、アンノンが崩壊する。また、同時多発的に各宙域の惑星周辺でファージが出現する。

アルゴランのボイドゲート周辺にて、ユーリ艦隊らとファージが交戦。ユーリ艦隊ら一部がゲートに逃げ込む。

銀河連邦本部にて、各国の指導者たちによる会議が開催される。アイルラーゼン、ロンディバルト、エンデミオン、ネージリッドにも多数のファージが出現していることが判明。チェルシーだったドロイドのメモリー解析結果を元に、ジェロウが「真のボイドゲート」は太陽系にあると推測を立てる。

ヴァランタイン、グランヘイムのゲートシステムをアッドゥーラのオーバーテクノロジーにより強化する。

ENR本部にて、最後の作戦会議が開かれる。会議の結果、ユーリのほかにヴァランタイン、ギリアス、ガーランド皇帝らが太陽系に向かうことが決まる。

ファージの大群により、メリルガルドが崩壊する。

ユーリたち、太陽系に到達。惑星サターンからジュピターへ、さらにマーズへと移動する。

ユーリたち、惑星テラ周辺宙域に到達。真のボイドゲートを発見する。

ユーリたち、マスターファージと交戦。

ガーランド艦、太陽へと特攻し、ダイソン・スフィアを破壊。太陽が復活し、真のボイドゲートはその機能を失う。

▶ジブラルタル/アルゴラン/銀河連邦中央/太陽系宙域

Chapter 09 人類の命運をかけ、太陽系へ

ようやくヤッハバッハとの和平を取り付けた大マゼラン。だが、時すでに遅く、オーバーロードによる宇宙の破壊が始まった。

各地に出現した「ファージ」は惑星を滅亡させ、空間すらも消失させられつつあった。ファージの圧倒的な数と戦闘能力の前に、打開策を見つけられない大マゼランの指導者たち。だが、ジェロウの予測を聞いたユーリは、自らの生きる宇宙を救うため、ガーランド、ヴァランタインらと共に、オーバーロード介入の本拠地と目される太陽系を目指すことを決意する。

グランヘイムのゲートシステムを用い、15.7万光年離れた太陽系にたどり着いたユーリたちは、オーバーロードと人類が接触したと考えられる始祖の星・テラ周辺宙域に到達。そこで、オーバーロードが宇宙への介入に用いる「真のボイドゲート」を発見する。ユーリはかつて戦った強敵達との共同戦線により、強大なマスターファージを討ち、「真のボイドゲート」を破壊した——。オーバーロードの介入は阻止され、ユーリたちの生きる宇宙は滅亡を免れたのだった。

◀固い握手を交わすユーリとギリアス。彼らとイネスの働きもあって和平が成立した。

▶ガーランドは死出の旅となることを覚悟して、ダイソン・スフィアへの特攻を敢行した。

▲太陽系を目指す者たちの最後の作戦会議。ヴァランタイン、ガーランドなど、錚々たるメンバーが顔を揃えた。

▶▲ドロイドを膝上に置くユーリ。いつしかその存在は、チェルシーに姿を変えていた。

STAFF COMMENTARY
宇宙空間に散った人々と、復活する地球

●キャロについては黒キャロルート(スタッフ間のあのパターンの呼び名)を創るべきかどうか、少年6章を書き始めた時点ではまだ迷っていました。しかし、彼女の置かれた立場を考慮して書いていると、どうしてもユーリの艦のクルーにすることは出来ない。となると、少年編ラストでは小マゼランへと置いてきぼりになるわけで、立場が未来を決めてしまう生半では避けえない運命だったのでしょう。

●ロエンローグ達の最期については、演出の中身自体はかなり初期から決まっていました。ただ発生の流れについては、まだロンディバルトルートがあった頃、アイルラーゼンを敵として戦った後に発生する予定で、それはつまり、二人を死に追いやるのはユーリであったということです。これはユーリが戦う相手にもしっかりした人生があるのだということを示したくて用意したものですが、結果味方としての演出になってしまった訳で、その代わりの役割を担うものとしてユズルハ達のエピソードを足しています。

●ラストに出てくるダイソン球ですが、これは特殊な「バグ」が大量に寄せ集まって外殻を形成しているものです。外殻の形成は空間通商管理局のファージシステム起動後に行われていますので、太陽が覆われていた期間は長くても数週間程。つまり、ダイソン球破壊後は、地球は生存可能な惑星として再び復活していることになります。

文責・河野一二三氏

SIDE STORY-3

ジェロウ・ガンの手記

テラなる惑星に降り立っておよそ一月が過ぎた。

この星は、幸いにしてほぼテラフォーミングの必要も無い程、良好な居住環境が保たれており、ギリアス皇子を中心として急速に生活環境が整えられつつある。

皆が慌しく日々の作業に追われる中、一つの嬉しいニュースが届いた。太陽系外へと向かったユーリ艦長より、これより帰還するとの報せが届いたのだと言う。そして、もう一つ。私個人宛にと指定された伝言も。聞けば、チェルシーなる人格が事象揺動宙域において、再びその存在を確定したことを告げるものであった。ここに至って私はしばし作業の手を休め、この問題を我が胸の内で早急に解決するべき衝動に駆られたのである。

かつて、ユーリ艦長より聞き取ったところによると、彼の事象確定能力は認知能力を持つ人類、その生死に対しては干渉出来ないもののようだと言う。これは今は無きガーランド帝に質問した際も同様の答えであった（ゲートラッパに対してはゲートとトラッパを分離することで結果的に死に追いやったものであり、その死を念じた結果ではない）。

またガーランド帝によると、観測者による事象確定能力にはもう一つ制限がついているという。それは、オーバーロードの介入による事象を否定することは出来ないというものである。これも、オーバーロードによって与えられた能力であることを忖度するに、不思議なことではない。なのに、一体何故チェルシーは再び存在を確定することが出来たのであろうか…。

私はアルピナ君とともに一週間に及ぶ討論、思考実験、そして熟考の末に一つの推論を導き出した。それは——オーバーロードによるチェルシーの存在確率介入が不完全であった——というものである。

オーバーロードなるものの存在確率介入は、当該対象に対する一対一の正対称構造を基本とした能力と想定される。だが当該対象とまったく同一の時間軸、空間軸に、もう一つの存在、生命が重なって存在していたとしたらどうであろう。そのイレギュラーな要素は、オーバーロードの意思の反映を、不完全な結果へと導くのに充分な要素であるのではないだろうか。チェルシーなる人格が再度その存在を確定するに至った理由として、私はその可能性を排除しないものである。そして、その推論が正しかったかどうか、それは彼らが帰還した後、十月を経ずして判明することであろう。

0080,122131
ジェロウ・ガン記す

Archive & Glossary

OGドッグ

▶青年期・囚人服

◀青年期・民間宇宙服

◀青年期・ユーリ＆チェルシー

ユーリ（少年期）

父の形見であるエピタフの謎を解くため、星の海へ旅立ったOGドッグの少年。冒険心や未知への探求心に富む。性格は穏やかだが負けん気は強く、どんな強敵であろうと後先考えずに突っ込んでいく一面がある。その正体はオーバーロードに存在を確定された"観測者"である。物語の始まりと同時に存在が確定されたため、過去の記憶や認知の齟齬が起こることがある。

COMMENT

「其処に在る理（由）が有る」というところからユーリと名づけられました。少年の頃は真っ当な正論をしっかりと言えるキャラとして、青年になった後は正論を踏まえた上で、それを現実とするにはどうすればいいのか、しっかりと考え行動出来るキャラクターとして設定しています。特に青年編ではややダーティーヒーロー的な一面もあったりして、書いてて楽しいキャラクターでした。青年編ユーリの口調や会話の空気感は、当初なかなか定まらなかったのですが、最終的に過去作「猫侍」の主人公からもってくる形でようやく収まりがつきました。

ユーリ（青年期）

収容惑星ラーラウスという過酷な環境で10年を過ごし、たくましい青年へと成長した。シュベインの修行で剣術を磨き上げ、またルーファスに師事したことで大局を見る目が養われた。なお、囚人服から民間宇宙服、さらに後に空間服へと装いを変えたが、チェルシーに手渡された空間服は「ユーリが成長した時のために」とトスカがオーダーしていたもので、彼女の形見の品とも言える。

チェルシー

“観測者”であるユーリの対となる“追跡者”としてオーバーロードに存在を確定された存在。当初、ユーリの妹として認知されていたが、次第に認識のズレが起こり赤の他人となる。妹である認知状態の時からユーリに恋心を持っているが、それは“追跡者”としての本能的なものである。なお、青年期の空間服は、ユーリのものと同様にトスカが用意しておいた形見である。

COMMENT

「貴方にもあげたい」からチェルシー、とさんざん悩んだ末に結構いいかげんな理由で名づけられました。キャラデザの竹安君には「小公女セーラ」と「バイファム」のカチュアを見せて、こういう方向性で、と発注しています。

◀青年期・宇宙服

◀少年期・普段着

トスカ・ジッタリンダ

宇宙へ出る人々の手伝いをする「打ち上げ屋」の女性。ユーリを“子坊”と呼び、年下の弟のように扱い可愛がる。本作の舞台とは別の銀河にある惑星リベリアの元皇女で、惑星ヘムレオンの皇子ライオスとは婚約者同士だったが、彼の裏切りで両惑星ともに滅亡した。ヤッハバッハ帝国の襲来時にユーリを救うため、また自身の過去と決別するためにライオスと対峙するが、帰らぬ人となる。

COMMENT

最初に決定稿が上がってきたキャラクター。胸の大きさと腰骨の見えるローライズ感は、現状のものになるまで相当竹安君とやりとりしています。非常によく動いてくれて、話を引っ張ってくれるキャラクターでもあったので、彼女の死を描いた後一週間ほどは、放心状態で執筆が止まってしまいました。

▶貴族風ドレス

◀少年期

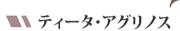
◀青年期

トーロ・アダ

ロウズ自治領・惑星バッジョで輸送団を率いていた少年。ユーリの持つエピタフを狙って喧嘩をしかけたことが切っ掛けで、彼の艦のクルーになった。自己中心的でガラは悪いが、どこか憎めないところがある。青年期には抗ヤッハバッハ・レジスタンスのリーダーとして、惑星ザクロウを拠点に活動していた。

トトロス・ベーレ

収容惑星ラーラウスに収容されていた情報通の男。その正体は特務機関ENR所属のスパイで、ユーリの情報をバイロンに報告していた。しかし艦長としてのユーリに惚れ込んでおり、正体を明かした後もクルーを続ける。実はグミ・シスターズの熱烈なファンである。

ティータ・アグリノス

ザッカス・アグリノスの妹で、勝ち気で物怖じしない性格の美少女。極度のブラコンで、ザッカスの前では態度がガラリと変わる。幼なじみのトーロとは反発し合うが仲は良い。青年期にはトーロとともに抗ヤッハバッハ・レジスタンスとして活動。ユーリと再会してクルーに復帰し、やがてトーロと結ばれる。

◀少年期

▶青年期

フランネ・ポロロ

ロンディバルト辺境惑星モリエン出身の優秀なエンジニア。惑星ラーラウスに収容されていたがユーリたちと意気投合し、監視システムのハッキングなどを行って脱獄に手を貸した。その後ユーリの艦のクルーとなるが、メイヨー・メタ戦で艦の外殻配線の損傷を直すため船外活動を行なっていた際、敵艦の破片との衝突によって命を落とす。

シュベイン・アルセゲイナ

『何でも屋』を名乗り、小マゼラン銀河で活動している男。惑星国家リベリアの軍属だったが、リベリア消滅時は公務で星を離れていたため難を逃れた。後に放浪の身となった元皇女トスカと再会し、現在は依頼人と請負人という形でパートナーシップを築いている。

▶青年期

イネス・フィン

エルメッツァ辺境惑星ゴッゾ出身の少年で、頭の回転が速い。ディゴの勧めでユーリの艦のクルーとなる。少年期にユーリと交わした約束を果たした後、ヤッハバッハ総督府の人民監督官となる。その有能さからジンギィ総督やギリアスからも信頼を得ている。

◀少年期

ウォル・ハガーシェ

母星の消滅で難民だったところをルー・スー・ファーに拾われた少年で、ルーの最後の弟子となる。7歳にして戦略家としての能力を垣間見せ、ルーに自らを越えると言わしめるほどの逸材。引っ込み思案で大人しい性格が故に才能を発揮できずにいたが、フランネの死を切っ掛けに覚醒する。

▲青年期（覚醒後）

ルー・スー・ファー

本名ルスファン・アルファロエン。元エルメッツァ連邦中央政府軍で参謀本部に所属していた伝説的な戦略家。退職後は偽名を使い、一人旅を続け、やがて自らの食い扶持を稼ぐ程度に各惑星国家の雇われ軍師を務めるうちに、放浪の名軍師と呼ばれるようになった。

◀少年期

ガザン

傭兵集団「トランプ隊」のサブリーダー。豪放磊落な性格で行動は男勝り。その一方、戦闘前に行うジンクスを複数もつなど、神経質な面もある。

ロズリン・モーリア

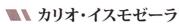
惑星ラッツィオで酒場を経営する女主人。恰幅の良いおばさんで、お客を自らの料理でもてなすことが趣味。得意料理はラッツィオ鶏の岩盤焼き。

ププロネン

エルメッツァを中心に活動する傭兵集団「トランプ隊」リーダー。元ネージリンス航宙軍のエリート軍人だが、ある事件を切っ掛けに傭兵へと転身した。

ラショウ

惑星ベゼルの酒場の主人。口は上手いが、その内面は薄っぺらく中身が伴っていない。ロズリンの元夫で、別れた今でも金の無心をしている。

カリオ・イスモゼーラ

惑星フィオンの兵器会社イスモゼーラの元社長。スカーバレルに社を乗っ取られてしまう。打倒スカーバレルを志している中、ユーリと出会う。

▶少年期

◀青年期

バジル・ファマ

エルメッツァの医療ボランティア「メディック」のメンバー。人命を何よりも尊んでおり「目の前の命を救うことが仕事」と考えている。

ルン・ファマ

バジル・ファマの娘。母親とは死別しており、看護士見習いとして父と共に医療活動に打ち込んでいる。世話焼きで、おせっかいに思われることも。

ラトレ・ファロ

エルメッツァ連邦大学の天文学部生。ツィーズロンドの宇宙港に不法在留して、宇宙背景放射の観測をしている。

アルピナ・ムーシー

リム・タナー天文台の所長を務める電波天文学者。ジェロウ・ガンの愛弟子で、ジェロウのエピタフ研究に全面協力している。

ナージャ・ミユ

惑星国家アルデスタの国立科学研究所でレアメタルの研究に勤しむ科学者。社交的ではないが、科学関連の話題になると目を輝かせ、途端に饒舌になる。

ジェロウ・ガン

カルバライヤに研究所を持つ万能の科学者でエピタフ研究の権威。宇宙物理のすべてを解明したいという狂気じみた熱意を持つ老人である。

ラウド・ゲン・バルス

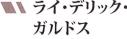
かつて船乗りをしていた腕利きの鉱夫。現場第一主義の職人で情に厚い。鉱山の仕事がなくなった際、ユーリに誘われてクルーになる。

リア・サーチェス

輸送船で通信士をしていた経験を持つ女性。行方不明になった恋人ライ・デリック・ガルドスを捜して宇宙を旅していた。

ルーベ・ガム・ラウ

「機関も生き物」がモットーの優秀な民間機関士。幼少時にグランヘイムを見て一目惚れし、それ以来宇宙艦をこよなく愛するようになったメカオタク。

ライ・デリック・ガルドス

監獄惑星・ザクロウに監禁されていた民間科学者。ザクロウの防衛システム「オールト・インターセプト・システム」の開発に携わっている。

パタム・パル

セグェン・グラスチ社に務めていたベテラン機関士。よりよい艦を求めて惑星ヘルメスのギルドに入った。サマラ海賊団のガディ・ハドは元同僚である。

ユマ・ソウン

惑星ヘルメスのギルドにいる新人機関士。セグェン・グラスチ社に入社したが、セクハラをする上司を殴って辞職したという経歴を持つ。

パリュエン・マリエカ

カシュケント出身の行商人。カルバライヤへ商売に行ったものの、ネージリンス人であることから迫害を受けていた。

フー・ルートン

ハインスペリアのギルドに居ついているOGドッグ。砲術のエキスパートで、高い技術を持つ。常にくわえているパイプがトレードマーク。

ハパロフ・ランスマン

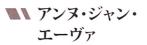
技術研修でネージリッドに派遣された元ネージリンス軍人。ヤッハバッハの侵攻で故郷に帰るすべを失い、船乗りとして生きてきた。

ロドー・ダン・ズーグ

カルバライヤ出身のOGドッグ。20年ほど前に父とマゼラニックストリームを抜け、大マゼランに辿り着く。父の形見の空間服を愛用している。

ホァン・シャウ

ハインスペリアのギルドに登録しているOGドッグで、腕利きの艦載機パイロット。給料すべてを酒場で飲んでしまうほどの酒好き。

アンヌ・ジャン・エーヴァ

ゼペリンで開業医をしている女性。気が強く自信家で、合理的な考えを好む。銀河連邦内では優れた医療技術を持つ人物として知られている。

ピノー・ルスィック

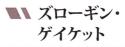
売れっ子のアートゥーンアーティスト。クルーになるとユーリを主人公にした「ギャラクティック・ユーリー」の執筆を始める。

メッツ・コール

お調子者で芸人気質の0Gドッグ。ゼオスベルトユニオンを拠点活動しており、ドクとは顔なじみ。アフロヘアーには、並々ならぬこだわりがあるらしい。

バロウ・バウト

バダックPMCに登録しているフリーランスの0Gドッグ。元銀河連邦特務機関ENRの職員で、経理のプロフェッショナルである。

ズローギン・ゲイケット

バダックPMCの正規メンバーとして活動している傭兵。艦船運用技術全般に長けており、特に整備の腕はなかなかのものがある。

フーシェ・マリウ

バダックPMCの正規メンバーで、砲術技術に長けた傭兵。金次第で、クルーの砲術技能を鍛えてくれることもある。

フィル・フレンチ

0Gドッグとしての精神と腕を亡き祖父に叩き込まれた少女。まだ幼さの残る少女ではあるが、艦載機パイロットとしての腕前はかなりのものがある。

フラム・アテ

アッドゥーラ教国の地下放送局「自由の翼」キャスター。宇宙に出て航海することを規制するアッドゥーラ教の在り方に疑問を抱いている。

ポー・フィーレン

バダックPMCの正規メンバーとして活動している老練な船乗り。一見、人の良いおじいさんだが、実はバダックの腹心との噂もある。

大海賊ヴァランタイン

ランキングの頂点に君臨する大海賊。彼の乗艦グランヘイムは、宇宙最高の戦艦であるとうたわれている。海賊として名高い彼だが、実はオーバーロードによって存在を確定された"追跡者"である。若かりし頃、彼と対になる"観測者"ガーランド帝と共に訪れた始祖船でオーバーロードの存在を知り、独自に抗う手段を探し続けていた。

COMMENT

少年が英雄になる為に必須な、乗り越えるべき偉大な目標。当初はユーリの父親にしようかという構想もあったのですが、キャプテンダンでもあるまいし今ではチープすぎるということでボツに。彼とサマラに関しては、デザイン担当竹安君のこだわりで左利きとして設定されています。

サマラ・ク・スィー

常にランキング上位に名を連ねる女海賊。己の前に立ちはだかる者は、何人たりとも叩き潰して進む主義の持ち主。腰元まで伸びた長い髪と美貌を持ち、口元に常に冷笑を湛えていることから畏敬の念をこめて"無慈悲な夜の女王"とも呼ばれている。

COMMENT

かつて10代のトスカと出会い、一緒にある"仕事"をしたことから意気投合。その時、彼女を"少年"と勘違いして結構な本気で口説いた過去があり、それをネタにトスカに強請られたり助力を強制されたりしています。(当時トスカはショートカットで少年編ユーリの着ていた宇宙服を身に着けていたので、一見ユーリに似た外見だったものと思われます)

ガティ・ハド

サマラ率いる海賊団の一員で戦艦関連の整備・調整を一手にになう副官。無類の酒好きで、片手には常に酒瓶が握られている。

アルゴン・ナラバタスカ

エルメッツァ中央宙域でスカーバレル海賊団を統率する老海賊。相手の弱点を的確に見抜き、残虐な手で謀略に陥れることに長けている。

ディゴ・ギャッツェ

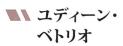
バルフォスの片腕として動くスカーバレルの幹部。実はオムス中佐の部下で、密偵としてスカーバレルに潜入し、情報を流している。

バルフォス

ラッツィオ宙域でスカーバレル海賊団を取り纏めている幹部。ラッツィオに駐在する軍人テラー・ムンスと通じ、宙域を荒らし回っている。

シルグファーン・オッド

殺しを好まず、輸送船の貨物のみを狙うランキング上位の大海賊。ネージリンスに強い恨みがあり、アーヴェスト戦争ではカルバライヤに助力する。

ユディーン・ベトリオ

グアッシュ海賊団幹部の生き残り。さばけた性格で、過去にはあまりこだわらない。操舵手としての能力が高く、足の速い艦を操ることを得意とする。

ロッコツ

「ナチュラル・ボーン・キラーズ」のサブリーダー。常に骨にちなんだ言葉でしゃべる。格闘能力だけでなく、操舵手としての能力も高い。

ダタラッチ

グアッシュ海賊団の幹部。尊大だが打たれ弱いところがある。海賊は地上に迷惑をかけず、宇宙で戦ってこそというう信念を持つ、実は誇り高いOGドッグ。

ゲパルト・ザッカマン

宇宙一残虐と名高い海賊団「ナチュラル・ボーン・キラーズ」のリーダー。駆け引きに長け、生き抜くための才には目を見張るものがある。

ヘルプ・ガール

壊れたヘルプGを回収し、ジェロウ博士が造り上げたコンバットロイド。女性型だがメンタリティは調整していないため、口調はヘルプGのままである。

ルキャナン・フォー

エルメッツァの軍政長官で階級は少将相当。エルメッツァ本国政府と軍部を取りもつ人物で、保守派、改革派のどちらにも与せず立ち回る。

ヘルプG

0Gドッグの航海をサポートするため、空間通商管理部に設置さているインフォメーションAI。老人のような口調で質問したことに答えてくれる。

ヤズー・ザンスバロス

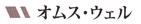
エルメッツァ連邦の国家元首。対外交渉においては老獪さ発揮するが、緊急時には既得権益の確保に腐心する小物の政治家である。

ザッカス・アグリノス

ティータの兄でエルメッツァ中央政府軍中尉。オムス・ウェルの部下で、スカーバレル海賊団に潜入し捜査を行っていた。

テラー・ムンス

エルメッツァ地方軍ラツッイオ基地の司令官。階級は少佐。スカーバレル海賊団と共謀して私腹を肥やしていたが、オムスに暴かれ逃亡する。

オムス・ウェル

エルメッツァ中央政府軍の中佐。軍部では改革派として知られている。スカーバレル海賊団殲滅のため、様々な手を打っている。

モルポタ・ヌーン

オムスの上官でエルメッツァ中央政府軍大佐。既得権益の維持に腐心する小物だが、ヤッハバッハの侵攻を前にして軍人としての矜持を取り戻す。

ミイヤ・サキ

小惑星ゴッゾにある酒場の看板娘。貧しい生活に愚痴ひとつこぼさず、笑顔で父を支えている。唄うのが好きで、将来は歌手になりたいと思っている。

バハシュール

ゼーペンスト自治領の領主。2世領主で海賊の人身売買に手を貸しながら、親の遺産を食いつぶして享楽的な日々を過ごしている。

デラコンダ・パラコンダ

ロウズ自治領の領主。かつては冒険心あふれる0Gドッグだったが、老いてその心を失い、自領を守ることに汲々とする矮小な人物になってしまった。

ヴルゴ・ベズン

ゼーペンスト自治領の軍事を預かる将軍。初代ゼーペンスト領主に救われた恩を返すため、2世領主のバハシュールの人となりを知りつつも補佐する。

ワレンプス・パルパトール

ネージリンス航宙軍統合部大佐。対空戦術に長けた空母の艦長であり、艦載機部隊からの信頼が厚い。戦争抑止のために軍があるという信条を持つ。

フェロム・ラットー

ネージリンス航宙軍第一艦隊カルゴ小隊所属のエースパイロット。母星を制圧したヤッハバッハに対し、強い反発心を抱いている。

レイピル・オリスン

ネージリンスの統合参謀本部長。情動を抑制するすべに長けた冷血漢。惑星ナヴァラで「アルカンシエル計画」を推進していた人物である。

フュリアス・マッセフ

ネージリンス航宙軍で主力艦隊を率いる老提督。アーヴェスト戦争では、アーマイン周辺宙域でカルバライヤ艦隊を食い止めるため奮戦した。

エルイット・レーフ

ネージリンス航宙軍の技術少尉。神経質であまり落ち着きがない。アーヴェスト戦争時、監察官としてユーリの艦に同乗する。

セグェン・ランバース

キャロの祖父でネージリンスの造船公社「セグェン・グラスチ」の会長。一技術者からトップに上り詰めた辣腕家で、利に聡いところがある。

ジェイディ・ワイラ

ネージリンス軍205技術支援隊の技術少尉。背が低く厳つい面構えで頑固な性格。太陽光発電計画「アルカンシエル計画」について知る技術者の1人。

ミューラ・タリエイジ

惑星ナヴァラに「アルカンシエル計画」の管制官として派遣された女性士官。

キャロ・ランバース

セグェン・ランバースの孫娘で冒険心に富む活発な女の子。富裕層育ちのためか、奔放でわがままなところがある。ヤッハバッハの侵攻に巻き込まれた後は行方が分からなかったが、その青年期においては清楚な容姿から一族と会社のためにトラッパの情婦となったとも、毒婦のような姿のヤッハバッハ将官となってユーリと敵対したとも言われている。

▶少年期

▶少年期・パジャマ

◀青年期・清楚

▶青年期・毒婦

COMMENT

スタッフが設定を上げてきた段階では、ティータやトーロと同じくメインクルーになるキャラとして設定されていましたが、デザイン画を一目見て「あっ！　こいつは不幸になる！」と確信。実際シナリオ執筆作業に入ると、その確信どおりの人生を歩むこととなってしまいました。彼女の置かれている立場を考えると、少年編8章で彼女を艦に乗せられなかった時点で"そうなるしかなかった"と思っています。ただ小マゼラン制圧後、彼女がトラッパの愛人となることを肯んじた最も大きな理由が、ユーリの「君は僕たちとはちがう。自分の行動で二つの国のかけ橋にもなれる人間なんだ(少年編6章より)」という言葉だったと考えると、なかなかユーリも罪深いことです。

トゥキタ・ガリクソン

長年ランバース家に仕えている執事で、落ち着いた佇まいの紳士。艦船運用から家事全般まで様々な技能を取得しており、並の船乗りよりも有能である。

メロイ・エロウ

ゼオスベルトユニオンの惑星アセドゥニアで衣服商を営んでいる女性。数多くいるクー・クーの孫の一人でもある。

ファルネリ・ネルネ

セグェン・ランバースの秘書室長。才色兼備で、料理まで得意という完璧な女性。公私にわたりランバース家を支えている。

クー・クー

マゼラニックストリームの首星・カシュケントの長。大小マゼラン航路に通じており、彼女に依頼すれば手に入らないものはないと言われる。

デオドラ・エル・ヴェイン

人民委員会所属の政治委員。アーヴェスト戦争では軍の監査役を務めた。軍人の家系に育ったため、ネージリンスに強い敵愾心を持っている。

ウィンネル・デア・デイン

バリオの同僚で共に海賊掃討業務に就いているカルバライヤ宙域保安局の三等宙尉。個人的な件で、ネージリンスに強い恨みを抱いている。

ジョッパ・ジェイ・ジャプス

アーヴェスト戦争でカルバライヤ主力艦体を率いた提督。戦場に立つことに誇りを持っている生粋の職業軍人。JJJ（スリージェイ）という渾名がある。

バリオ・ジル・バリオ

カルバライヤ宙域保安局の三等宙尉で海賊掃討業務に就いている。フェミニストでくだけた性格だが、自分なりのポリシーを持っている。

ズッティ・ガイン・ゲイル

カルバライヤ国防軍大尉でエリート幹部候補。海賊討伐を専門とする宙域保安局とは、何かと対立している。

ロブス・ザン・バジヤ

カルバライヤ第二方面軍第823支隊に所属する航海長。ヤッハバッハの支配に反抗し、独自にレジスタンス活動を行っていた。

シーバット・イグ・ノーズ

カルバライヤ宙域保安局の二等宙佐で、バリオやウィンネルの上司。星民の安寧を一義と考える軍人だが、少々独善的な一面もある。

ドエスバン・ゲス

監獄惑星ザクロウの所長で極度のサディスト。ザクロウで死んだグァッシュに成り代わって配下の海賊たちに指示を出し、私腹を肥やしていた。

チェグラマ・ジズン

アグリスの補佐官。若い頃にロンディバルトへ留学した経験を活かし、外交や内政といった政治面のアドバイザーを務めており、アグリスの信頼も厚い。

ジジ・レベルル

オボズ・オボの副官。内政向きの人物ではあるが、参謀としてオボズのサポート役も務めている。

アグリス・バゼゼ

ネスカージャの名門バゼゼ族出身の若き国家元首にして将軍。情熱的な理想家で、ネスカージャを自立した国家にすべく改革に燃える。

オボズ・オボ

バゼゼ族と対をなすネスカージャの名門オボ家の当主。他国から干渉を受けない独立国家を目指し、反政府勢力としてアグリスと戦う。

デュー・ルー

ジーマ基幹艦体総司令。オーダーズよりヤッハバッハの脅威を伝えられ、ジーマ人類を救うために女王と袂を分かち、独自のネットワークを構築する。

ギー・ジー

ジーマ・エミュの技術士官。ユーリたちと共に過ごすうちに、大勢の意識と繋がりながら生きるジーマ人の生き方に疑問を持ち始める。

フー・リー

人望が厚く、優れた統率力でジーマ・エミュを治めている女王。常に中立の立場を崩さず、宇宙の平和と究極の人類の姿を追い求めている。

ヴィー・ウィー

デュー・ルーの指揮下にあったジーマ・エミュ第7基幹艦体大佐。デュー・ルー死亡後、星間連合へ観戦武官として派遣される。

バイロン・レネース

銀河連邦の特務機関ENRの長官。銀河連邦大統領の命を受けて、ユーリたちを密かに監視している。特務艦を有しており、単独で行動することもある。

ノーレッジ・ワイマー

大マゼラン銀河連邦、星間連合議院の議員。ロンディバルトによる独裁的なものではなく、合議制による大マゼラン統一を望んでいる。

ヴァナード・バライアン

大マゼラン銀河連邦大統領。連邦議院と星間連合議院との間で板挟みになりながらも、銀河連邦の平和ためにより良い道を模索している。

エーテルメ・トゥース

ロンディバルト辺境宙域のボイドゲート防衛艦隊を率いる提督。小マゼランからやって来たヤッハバッハ軍と戦端を開いた人物である。

デクレマン・ユーキス

連邦議会の議長にして、軍事組織オーダーズの長。強権、圧政型の政治理念の持ち主で、ロンディバルトによる連邦統一を目指している。

ヴィエラ・ホールトン

クォバス・ノルトレンの副官。階級は中佐。情報解析能力の高さを活かし、クォバスを補佐している。

クォバス・ノルトレン

ロンディバルト連邦艦隊の総司令。ある程度の政治的決断まで可能な権限を与えられており、一国の宰相足りえる程の人物。ただし本人は普段は昼行灯を装っており、オーダーズの専横に対しても積極的な介入をするそぶりは無かった。

グール・レッケンダス

ロンディバルト連邦β宙域艦隊大佐。正義感が強く、真面目な性格。アイルラーゼンのバーゼルとはライバル関係にあったとも言われている。

ドートス・バラゴー

ハイヴァルト会戦におけるオーダーズ側の提督。オーダーズの軍事的な司令官で、オーダーズによるロンディバルト軍掌握を目論む野心家。

キエラ・キエタ

ドートス提督の副官で提督の指揮下にある実務部隊を率いる。デクレマンを信奉しており、ハイヴァルト会戦後も星間連合と対立する。

▼パミパ・グミ

◀パプリ・グミ

グミ・シスターズ

ロンディバルト宙域で人気沸騰中の双子のアイドルユニット。天真爛漫なパミパ・グミが姉で、ペシミストなパプリ・グミが妹である。

ドドゥンゴ

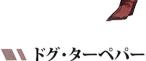
囚人を収容する惑星ラーラウスで西囚人獄舎のリーダーとして君臨している男。元ボクサーで腕っぷしには絶対の自信を持っている。

エルルナーヤ235世

エンデミオン大公国の君主。星間連合側の立場にいるが、大公国の威信維持のためオズロッソ財団のザバス会長と共に連邦議院へ与している。

ドエムバン・ゲス

収容惑星ラーラウスの所長。ドエスバン・エムの弟で、兄を失脚させたユーリのことを恨んでいる。

ドグ・ターペパー

ゼオスベルトユニオンの代表。独自の勢力圏を作り上げ、0Gドッグたちに様々な便宜を図っている。

アデルファ・エルルナーヤ

エンデミオン大公国の第二王子で、エンデミオン軍の艦隊すべてを統べる提督。王族らしい優雅な物腰をした明朗快活な青年である。

シターエラ・ニニット

エンデミオン大公国第248宙域哨戒艦隊少佐。女性ながら卓越した艦隊運用能力や指揮能力、戦術眼を持ち、軍内部でも高い評価を得ている。

トリトロ・エルルナーヤ

エンデミオン大公国の第一王子。奇襲戦に長け、トリッキーな戦術を好む。"ブラッディ・ハイネス"を名乗り、恐れられている。

マチス・バーロン

エンデミオン中央軍第283艦隊所属中尉。ヤッハバッハとの戦いで沈められた艦隊にいたが、運良く救出されて辛くも生き延びた。

ザバス・ザンブルグ

大マゼランでも有数の軍需造船企業オズロッソ財団の会長。独自開発した巨大企業惑星を自治領として所有し、そこを本拠地として活動している。

ジルバ・ザンブルグ

ザバス・ザンブルグの長男。父の命に従いオズロッソ財団をまとめているが、優柔不断なところがある。

ドルド・ウルグス

ザバスとジルバが去った後、オズロッソ財団のCOO（最高執行責任者）に収まった人物。

ルフトヴァイス・ザクスン

アイルラーゼンα象限艦隊司令。ヤッハバッハの脅威に対して手を打たない連邦政府に業を煮やし、独自に対抗策をとるためユーリを招き入れる。

ファラゴ・バストリカ

アイルラーゼン軍少将。主力艦隊を率いる名将の1人で、艦隊戦における指揮能力と砲撃能力は目を見張るものがある。

ズビン・ベルタ

オズロッソ財団第二造船セクター主任。ズィー・アール級の管制艦ゾルジオネ級のユニット管制システムを担当した職人肌の技術者。

プラメール・バムンゼン

アイルラーゼン軍大佐。指揮、操艦能力共に高く、実力主義のアイルラーゼン軍の中でも頭角を現している女性提督。

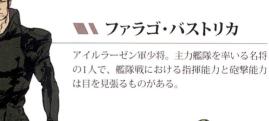
ネス・バーズラウ

ロエンローグ卿の副官。ロエンローグ卿とは士官学校時代から8年来の付き合いであり、公私においてだらしない彼を叱り続けている。

ロエンローグ卿

アイルラーゼン近衛艦隊総司令で、銀河連邦有数の艦隊指揮能力を持つ戦術家。ロエンローグは建国の英雄の名で、現在は軍最高の武官に与えらえる称号である。ずいぶん前にネスとは破局したが、互いに未練を残しているふしがある。

バーゼル・シュナイツァー

アイルラーゼン軍近衛艦隊大佐。職務に忠実であることを信条とする職業軍人。小マゼランでヤッハバッハと戦い、壮絶な最期を遂げる。

ダンタール・シュナイツァー

バーゼルの弟でアイルラーゼン空間機甲艦隊中佐。母国と大マゼラン銀河の共和に尽くす誠実な職業軍人。ヤッハバッハとの戦いで帰らぬ人となる。

モリガン・コルエステ

造船会社モリガン・コルエステ社の専務取締役。造船会社のトップらしく、艦船やそれに類する技術に関して非常に貪欲である。

クーン・フィルチ

ネージリッドの王族にして首相。星間連合議院に属し、アイルラーゼンと友好関係にある。アイルラーゼンに対して軍事技術の提供なども行っている。

ギャン・ボルドバ・バダック

大マゼランの各星で事業を展開している民間軍事会社「バダックPMC」会長。計算高く喰えない人物だが、彼なりの筋は通す男でもある。

ボルテード・ジネッティ

モリガン・コルエステ社のテストパイロットを務める社員。海賊に捉えられていたが、ユーリに助けられる。後にユーリの艦に派遣され、クルーとなる。

▶原画

◀リファイン

マーマ・ソユー

ネージリッド国防宇宙軍第2宙域艦隊所属のエースパイロット。階級は少尉。国防学校を優秀な成績で卒業した女性士官である。

メルエリエラ・フィルチ

クーン・フィルチの娘で、ネージリッド航宙軍元帥。聡明な女性で、自らの地位が士気高揚のための象徴であることをわきまえている。

イエナン・シェリフ

ネージリッド航宙軍の提督。メルエリエラの補佐という形で航宙軍全軍の指揮などの実務を執り行う実直な人物。

トカシン・ナチャネラ

ネージリッド軍第1094航宙機部隊所属の二等宙尉。ネージリッド軍でも1、2を争うエースパイロット。新人の指導にも熱心な男である。

ブラフシェラ教皇

アッドゥーラ教国の教皇。オーバーロードの技術を利用して始祖移民船の時代から生き続けており、実際の年齢は6000歳を超えている。オーバーロードの意図を知るが故に、宗教という形をとって人類が宇宙へ広がらないよう努めた。

カバラズィ枢機卿

アッドゥーラ教国4枢機卿の序列2位。艦隊指揮能力は枢機卿で1、2を争う。国境付近の第一防衛ライン、ウォルフライエ・ラインを守っている。

シッダータ枢機卿

アッドゥーラ教国4枢機卿の序列3位。常に冷静さを失わない老提督で、第二防衛ラインである要塞惑星バウスナイアを守護する。

エルダータ枢機卿

アッドゥーラ教国4枢機卿の序列1位。艦隊指揮能力はカバラズィ卿と並んで双璧と称えられている。精鋭を率い、ブラフシェラ教皇を守護している。

ナハシッタ枢機卿

アッドゥーラ教国4枢機卿の序列4位。実直さと忠誠心のみでこの地位まで上り詰めてきた人物。領宙保安部隊を率いて、外敵を排除する。

ヤッハバッハ帝国の人々

ガーランド・フェルベベス・クゥム・ヤッハバッハ

ヤッハバッハ帝国第117代皇帝。ヤッハバッハが帝政に移行して以来最高の傑物と言われ、その類まれなる統率力で宇宙を席巻する。若い頃、ブラフシェラ教皇の元を訪れて自らが"観測者"であることを知り、オーバーロードに抗う決意をする。

◀青年期

ギリアス

ガーランド皇帝の12番目の皇子。少年期のギリアスは、ヤッハバッハ王族の掟により素性を隠し、なんの支援もなく武者修行の旅をしていた。青年期では第一王位継承者と認められ、ユーリの前に立ちはだかる。野性味のある情熱家でまどろっこしいことを何より嫌う。

▶少年期

ライオス・フェムド・ヘムレオン

ヤッハバッハの先遣艦隊総司令。小マゼランへ侵攻するが、最終局面で大敗して左遷された。ユズルハ敗退後に復権し、大マゼラン制圧艦隊総司令となる。辺境惑星ヘムレオンの元皇子で、ヤッハバッハ襲来を機に野望のため許嫁だったトスカを裏切った過去がある。

トラッパ・ウォン・デデストア

先遣艦隊総司令時代のライオスの副官。ヤッハバッハ本国の生まれであることを誇りとしており、被征服地の人間を見下している。青年期では小マゼラン総督府の副総督に出世したが、ジンギィと違い圧政を敷いている。

ルチア・バーミントン

エピタフ調査のため、小マゼラン銀河外に向かい行方不明になった調査船の船長。ライオスに救われ、彼の副官となる。

オライア

ガーランド皇帝の4番目の皇子でギリアスの異母兄。皇位継承のライバルを減らすため、フリーの0Gドッグとなってギリアスの命をつけ狙う。

ガラハ・ヴィダ・マイヤン

ヤッハバッハ最強の艦隊、ガラハ艦隊の提督。無口な老人だが歴戦の指揮官であり、軍略に関しては皇帝すら望んでしばしば諮問する。

メイヨー・メタ

ヤッハバッハ被征服地出身者だが、ユズルハに軍才を見出され彼女の副官となる。彼女のためにに功を焦るあまり、ユーリとの戦いで命を落とす。

ジンギィ・ララス・ゼゼン

ヤッハバッハによって設置された小マゼラン総督府の総督。統治能力が高く、わずか10年で小マゼラン全域をヤッハバッハの勢力圏として成立させた。

ユズルハ・ヴィス・マイヤン

ガラハの一人娘。名門の出に溺れることなく、実績により艦隊司令の座を掴む。メイヨーの弔い合戦としてユーリに挑むも、敗死する。

STAFF COMMENTARY 『無限航路』を彩る人々の秘密

トトロス・ベーレ →P.038

もともと完全なチョイ役で、デザインもそれに見合った軽さ。ラーラウス脱出以降姿を消すくらいのつもりだったのですが、キャラが勝手にその後もついてきてしまいました。こういう時、私はその流れに逆らわずに執筆する主義なので、結果完全なレギュラーの座を勝ち取ることに。

ティータ・アグリノス →P.038

作中の女性陣の中では視野の広いキャラクターなので、ユーリ艦のクルーとはまったく違う位置にいる男性と一緒になるタイプだろうと思っていたのですが、なぜかトーロとくっつくことに。レジスタンスをしていた10年間、それだけトーロが頑張ったということでしょう。

フランネ・ポポロ →P.038

トトロスと同様、その他大勢のクルーのはずがレギュラーポジションに。会話を動かすタイプのキャラクターとして、非常に重宝しました。ラーラウス収容中、ユーリと数回程度の関係はあってもおかしくないと個人的に思っています。(それが愛情に基づいたものであるかは別として…)

イネス・フィン →P.039

もともと孤児で、生きる為に軍の仕事に協力していた経緯から、地上の民の暮らしを覆う貧困を矛盾に思うところがあった少年です。それゆえにヤッハバッハの治世が、予想外に地上の民に安寧をもたらしたことに感じるところがあり、人民監督官として民の暮らしを護る地位へと就くことに。

ジェロウ・ガン →P.041

個人的にSFには欠かせないと思っている、専攻のよくわからない物知り万能博士。しゃべり方やちょっと浮世離れした考え方等は、漫画家の水木しげる翁のイメージからとっています。

ガティ・ハド →P.044

まったく家事の出来ないサマラの為に、炊事洗濯とおさんどんさんのように面倒をみている人。その為、彼の生活能力はかなり高く設定されています。

ダタラッチ →P.045

もともと少年編4章にしか登場しない予定だったのですが、デザインをなんとなく気に入ってしまい、その後も活躍をすることに。一見しょぼい外見ですが、見ているうちにジワジワくる味わいがありませんか？

ゲパルト・ザッカマン →P.045

トスカと並んで初期に決定稿の上がったキャラクター。ロッコツとの掛け合いは竹安君との悪乗り会話の中で出てきたものをそのまま採用しています。ランキングに相応しい扱いをしてやろうと大事にとっといたら、宇宙滅亡の時が来てしまいそのままに…。

ヘルプガール →P.046

なんとなく悪乗りで妙な隠しキャラを作ってやろうと、スタッフのツタ君に発注して出来たキャラ。「目からビームが出て、ズゴックみたいな手をしてるんだよ」と発注したら、こんなん出てきました。

ルキャナン・フォー →P.046

こういう優秀な補佐官タイプのキャラクターは好みで、個人的にかなり贔屓しています。もともと少年編以降出番は無い予定だったのですが、その贔屓ゆえに開発末期にクルーになるイベントをぶち込みました。

オムス・ウェル →P.046

私の中ではかなりの小物です。本心ではユーリを利用することしか考えておらず、改革派と言ってもその実は、上層部が中央出身者に占められていることへの不満からの行動。それを「ユーリが気に入った」「改革のため」と自己欺瞞で正当化する性質の悪さも持ち合わせています。結果、ルキャナンに認められモルポタと同じ地位へと出世した対ヤッハバッハ交渉時には、改革派だったことも忘れ、積極的にルキャナンに媚びる発言を繰り返しているのです。

青年編ではトラッパ直属のムーレア防衛艦隊指揮官として、嬉々としてユーリを迎撃に出撃するという描写を入れる予定だったのですが、時間の都合上入れ損ねてしまいました…。

モルポタ・ヌーン →P.046

小市民的で、ある意味非常に共感出来るキャラクターです。もともと彼は少年編3章のみの登場予定で、特攻シーンも構想にはありませんでした。執筆時の勢いで描かれた彼の特攻シーンが、ある意味無限航路を代表する1シーンとなろうとは…。勇者による英雄的活躍よりも、弱者の振り絞った勇気の一灯は輝いてみえます。

デラコンダ・パラコンダ →P.047

新たなOGドッグとして旅立つユーリの、一つの未来の可能性として設定したキャラクター。人物像はまったく関係ありませんが、外見だけはトミノ監督がモデルになっています。(デラコンダ砲発射時の口調にその名残が…) 第一稿ではあまりに似すぎていたので、少しイメージを離してもらうよう竹安君に頼んで現在の造形になっています。

バハシュール →P.047

スタッフの上げてきた設定ではグアッシュ海賊団の一員だったのですが、海賊とばかり戦うのも変化がないということでシナリオ執筆時に自治領領主へと設定変更しています。年齢はデータ入力のミスで、本来26歳ぐらいが適当でしょう。

ファルネリ・ネルネ →P.049

ファルネリという名前を考えた瞬間、私の脳内で魔女の格好をしたお婆さんが「うまい！」と絶叫。そのまま「ネルネ」というファミリーネームがついてしまいました。彼女からユーリがティッシュをもらうくだりは結構気に入ってます。

デオドラ・エル・ヴェイン →P.049

カルバライヤの軍制は旧ソ連をイメージしているので、軍には彼のような政治将校的ポジションの人間が派遣されています。「プランR」の推進者として歴史の裁きを受ける覚悟があり、それでも自国の繁栄の為にという彼なりの信念で計画を推進していました。彼は自らが歴史の罪人となっても、それで自国の民の繁栄がもたらされれば満足だったのでしょう。裁かれるべき人間ではあっても、嫌いなキャラクターではありません。

バリオ・ジル・バリオ →P.049

根っこの部分は直情的な熱血漢であり、ラウドと共にカルバライヤ人の典型的人物像として設定しています。非常に友達がいのある良い男ですが、能力値は敢えて平凡に。性格と能力はまた別物なのです。

アグリス・バゼゼ →P.050

チェグラマと同様、若い頃にロンディバルトへの留学経験があり、その時広めた見聞が彼を現実主義的方針へと導いています。しかし、資源を持つ後進国に現れたリーダーは、それが優れていればいるほど、排除の論理に押しつぶされてしまうものなのです。

バイロン・レネース →P.051

『無限航路』の壮大な世界の中で生きる魅力的な人物たち。ここでは、物語中ではほとんど語られることがなかった人物の真の魅力、誕生秘話などを河野氏に語っていただいた。

もともとプロット時点ではアイルラーゼンルートと別に、ロンディバルトに味方するルートもあり、その時は彼も乗艦「エルブリンナー」で活躍する予定でした。キャラクターのモデルは乗艦の名前でわかると思います。

ヴァナード・バライアン → P.051

銀河連邦の大統領は、大国の独裁を避ける為に弱小国から選ばれることになっています。しかし、それゆえに権限は実務レベルで制限され、本人の言う通りお飾りの神輿として時を過ごしていました。彼とバイロンとの掛け合いは、個人的に全て気に入っています。

エーテルメ・トゥース → P.051

対ヤッハバッハの防衛ラインに派遣されるくらいなので、決して無能な人物ではありません。手堅い用兵に定評があり、防衛戦にはうってつけの人物ではあるのですが、その手堅さゆえに硬直した手法は、常識外の戦闘能力を持つヤッハバッハ艦隊には通用しませんでした。この時点では、まだ彼を含め大マゼラン全体がヤッハバッハを心の底で侮っていたということでしょう。

クォバス・ノルトレン → P.052

大艦隊の総司令としては大小マゼラン最強の人物です。圧倒的な資源と領土を持つ大国の戦略的優位性を熟知しており、もし彼がハイヴァルト会戦に乗り出していれば、間違いなくアイルラーゼンの勝利は無かったでしょう。ヤッハバッハに対しては早期から大マゼランを上回る勢力である可能性を想定しており、それゆえ戦場に不確定の要素をもたらす英雄的存在としてユーリを重視していたようです。

ザバス・ザンブルグ → P.054

若い頃から率先して自社の設計艦に搭乗し、その能力を自分の目で確かめるということをやってきた男です。それゆえに、その考え方は0Gドッグのものに近く、国家の枠組みを超え、人類はどこまで"跳ぶ"ことが出来るのかという一点に思考が集約されています。人類全体と宇宙との関係に思いを馳せていた彼にとっては、大マゼランとヤッハバッハとの戦いすら小さなものに思えていたのでしょう。

ルフトヴァイス・ザクスン → P.054

軍の頂点としては人並みといったところの人物。伝統的にアイルラーゼンは総司令官よりも、各方面指揮官単位の優秀さでその強さを支えている風潮があるようです。この風潮はロンディバルトと対照的で、国民性に根ざしたものとしか形容のしようがありません。

ロエンローグ卿 → P.055

堅物揃いのアイルラーゼンでは異色な、スケコマシ風味だけどめちゃくちゃ強いキャラクターとして設定。最初はキザな人物像を想定していたのですが、執筆中「金色のガッシュ」に私がハマったせいで、なぜかフォルゴレ風味が混入することに…。

ネス・バーズラウ → P.055

個人的に作中の女性キャラクターでベスト。竹安君のデザインが上がってきた段階ですっかり惚れこんで、結果見せ場も多いキャラクターとなりました。こういう"デキる"副官がいてこそ英雄の存在は成立するものです。

メルエリエラ・フィルチ → P.056

こういう戦乱の世では、若い女性とはいえ己の立場を理解し、その立場なりの戦いを行うことは当然で、それを体現したキャラクターの一人です。本来構想にあったロンディバルトルートでは、ユーリの敵としてイエナンと共に激戦の上、戦死を遂げる予定でした。なお、彼女を含め、ユーリがモテモテなのは、富士鷹ジュピロ氏の「少年漫画の主人公はモテモテじゃなきゃいけねぇんだよ！」という言葉を参考にしています。（無限航路が少年漫画ノリかどうかはさておいて）

エルダータ枢機卿 → P.057

シッダータと共に、枢機卿の中では内政にも深く関与している人物。その上艦隊指揮にも通じている訳で、ほぼ完璧超人と言っていいでしょう。しかし、それなりの大国であれば本来分散してしかるべき職務を少数の人物に負わせている訳で、ここに宇宙航海者を限定してしまっている、あるいはそうせねばならない成り立ちのアッドゥーラという国の弱点が見えます。

ナハシッタ枢機卿 → P.057

能力的にもさほど見るべきところは無い彼ですが、航宙禁止法を唱えているアッドゥーラの国情と、領宙保安部隊という任務ゆえに、普段は最も働いている枢機卿といえます。他の枢機卿と比較するとまだ未熟ではありますが、それゆえにシッダータやカバラズィにはかわいがられていたようです。

ライオス・フェムド・ヘムレオン → P.058

幼少時の体験から、被征服地だろうが一度支配下となった者達は等しくヤッハバッハ人として扱うというその理念に共感し、帝国軍へと身を投じました。しかしガーランド帝はともかく、ギリアスについては頂点の器ではないと内心思っており、ガーランド帝退位後のヤッハバッハの実権を掌握しようという野心は持っていた男です。彼の不幸は主人公と関わりあってしまったことであり、ゲートラッパ等のイレギュラー要素さえ無ければ、早期にユーリを撃破することも出来たはずなのですが…。

トラッパ・ウォン・デデストア → P.059

策謀型の人物で、人のイヤがることを直感的に見抜いてエグってくるメンタリティを持っています。本来支配地の人種差別の少ないヤッハバッハの風潮に反し、ライオスを被征服民として侮る気配を隠さないのはその証左でしょう。一方、近しい人間に対してはそれなりの優しさを持っており、キャロに関しては惜しみない愛情を注いだようです。唯一の不幸はその愛情を注げば注ぐだけ、彼女の内心は冷えていったということでしょう。

ルチア・バーミントン → P.059

ジョン万次郎のようなポジションで、異文化接触の触媒となるべく設定されたキャラクター。もともと軍人ではないために自国の忠誠心より感情を優先するところがあり、ライオスへの愛情でヤッハバッハへの協力を誓うことになります。

ジンギィ・ララス・ゼゼン → P.059

軍事侵略主義国家でありながら、こういう人物を重用するところにヤッハバッハの強さがあります。征服地に対する民生を怠らず、素早く異人種をヤッハバッハへと融和させてゆく。彼のような人物を重視し、多数抱えているがゆえに、ヤッハバッハの支配地における反乱は、驚くほど小規模かつ少数で収まっているのです。

ユズルハ・ヴィス・マイヤン → P.059

ネスについでお気に入りの女性キャラ。竹安君も相当力を入れてデザインしてくれました。彼女の率いる征討艦隊は、特に強力な抵抗勢力に対して投入される遊撃的精鋭艦隊であり、それだけ彼女とメイヨーのコンビが実績を上げてきたという証左です。

グロスター級

DATA
全長：800m/全幅：240m/全高：140m
固定兵装：兵装スロットL×1/M×1/S×1、対艦ミサイルS Lv.1 ×1

エルメッツァで生産されている唯一の戦艦で、中央政府軍将校を中心に広く使用されている艦艇。5度の改修によるマイナーチェンジと高い拡張性により、政府軍将校達の使用する艦艇はそれぞれにまったく異なる性能を持つと言われている。（ヤッハバッハとの初交渉の際、マルキス提督の搭乗艦となったブラスアームス等は、通常のグロスター級とは比較にならない戦闘能力を誇る）一方、地方軍に提供されているグロスター/LOC級は、各地方によるライセンス生産専用のバージョンであり、データリンクシステムを中心にソフト面の情報提供はカットされたバージョンの為、ハード能力は同等でも哨戒、管制能力は格段に劣っている仕様である。

▶グロスター/LOC級

■デザイン画

ヴォイエ・バウーク級

DATA
全長:900m/全幅：360m/全高：140m
固定兵装：兵装スロットL×1/M×2/S×2

対ネージリンス決戦用の艦艇建造計画「プランR」において建造されつつあった3種の艦艇の一つ。最新技術投入のために開発が遅延した結果、ネージリンスとの決戦には間に合わなかった。艦載機搭載能力はないが、大型艦船と同数の兵装スロットを持ち、砲撃戦ではなかなかの火力を誇る。また重力子防御システム(デフレクター)を装備しており、対ビーム防御能力は非常に高い。

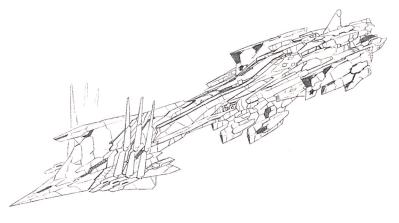
■デザイン画

■艦船ブリッジデザイン／カルバライヤ

◀Lサイズ
艦船の外観と同様に、機能的な曲線が多く見られるブリッジ内部。各艦船は総じて内部の配置スペースが広いため、ブリッジスペースもゆったりとしたものになっている。

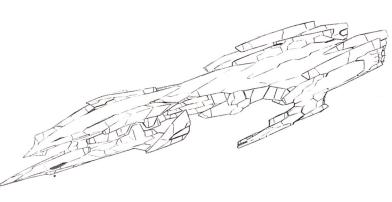
▲Mサイズ

▼Sサイズ

ゼーガ級

DATA
全長：1100m/全幅：240m/全高：210m
固定兵装：兵装スロットL×2/M×2、SLショットLv.1

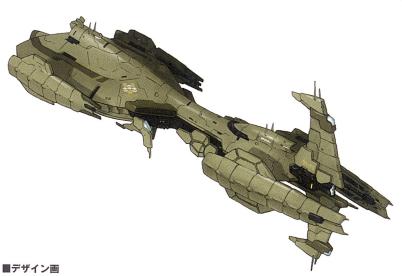
「プランR」において建造されていた艦艇の一つだが開発が遅延し、ネージリンスとの決戦には間に合わなかった。ヤッハバッハ制圧後、カルバライヤ軍としては初めて艦載機搭載能力を有する制式艦艇として完成した。リニアレール方式を採用した砲塔を船体上でスライド移動させることで、命中率の上昇や射界範囲の拡大に成功している。また重力子防御システム（デフレクター）を装備し、対ビーム防御能力が上昇している。

■デザイン画

ゾーマ級

DATA
全長：810m/全幅：200m/全高：110m
固定兵装：兵装スロットL×1/M×1/S×2、SLショットLv.1

ドーゴ級の旧式化に伴い建造された新型戦艦。ドーゴ級の能力を全面的に改良した結果、より性能の高い戦艦に仕上がっている。ネージリンスとの戦闘に備えた宙域艦隊の旗艦として運用されている。

■デザイン画

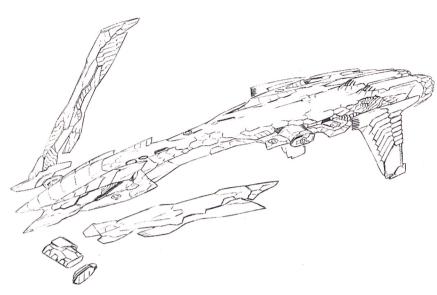
ドーゴ級

DATA
全長：850m/全幅：250m/全高：360m
固定兵装：兵装スロットL×1/M×1/S×2、SLショットLv.1

カルバライヤにおいて最もポピュラーな戦艦。設計に優れた優秀な艦であり、何度かの改修を受けながら未だに第一線で活躍し、民間にも供与されている。しかしながら、耐久年数の超過や新鋭艦の就航に伴う旧式化は否めず、随時ゾーマ級への切り替えが始まっている。

■デザイン画

バウーク級

DATA
全長：700m/全幅：210m/全高：250m
固定兵装：兵装スロットL×1/M×1/S×2

対ネージリンス決戦用の艦船建造計画「プランR」において建造された3種の艦艇のうち、決戦前に完成した唯一の戦艦。プランRの正体は新造戦艦開発計画を隠れ蓑とした敵居住惑星に対する衛星落下作戦であり、バウーク級は計画偽装の為に二重設計が為されている。デオドラ委員の指示により特装艦隊向けとして設計されたこの艦艇は、表向きの仕様とはまったく性能が異なり、火力をはじめとしたほぼ全てのジェネレーター出力を、大出力指向性デフレクターへと割り当てる設計とされた。

■デザイン画

オルジアール級

DATA
全長：720m/全幅：240m/全高：240m
固定兵装：兵装スロットL×1/M×2/S×1

セグェン・グラスチが対カルバライヤ決戦のために開発したネージリンス国唯一の戦艦。カルバライヤの戦艦と比べて速力や機動力は高いが、火力面でやや劣っている。ネージリッドから技術供与されたパーティクル・リデューサー（粒子拡散システム）の搭載により、威力は低いが命中率の高い攻撃が可能となっている。

■デザイン画

シャイニール級

DATA
全長：970m/全幅：450m/全高：500m
固定兵装：兵装スロットL×3/M×1/S×1

ヤッハバッハとの決戦時の艦隊旗艦として、ネージリッド軍が初めて開発した戦艦クラスの最新鋭艦。火力面においては他の勢力の戦艦に及ばないものの、パーティクル・リデューサー（粒子拡散システム）やアクティブ・レギュレーターなどネージリッド独自の最新技術が注ぎ込まれており総合力では引けを取らない。

■デザイン画

■艦船ブリッジデザイン／ネージリンス

◀Lサイズ
直線的構造物で構成されたブリッジ内部。大型艦では区画が担当ごとに切り分けられている。さらに、AIによる自動制御装置が搭載されているため、クルーは少なめになっている。

▲Mサイズ

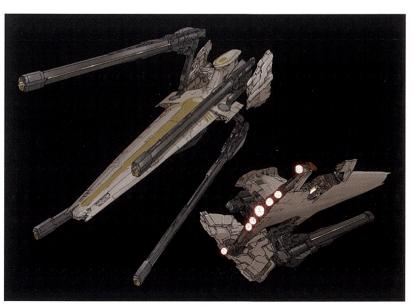
▼Sサイズ

■艦船ブリッジデザイン／ネージリッド

◀Lサイズ
艦船の外観と同様に、無駄が無く、最先端をイメージさせる流麗なフォルムのブリッジ内部。高い技術力を擁しており、大型艦でもブリッジクルーの数は少なめになっている。

▲Mサイズ

▼Sサイズ

オボネイラ級

DATA
全長:1700m/全幅：550m/全高：660m
固定兵装：マスドライバーキャノンLL Lv.2×1/Lv.1×3、リニアカノンS Lv.3×1

ネスカージャ政府所属の軍艦の中で、最大の攻撃力を誇る艦船。円筒型の艦体を囲むように、計6基のムーバブル・レールキャンを搭載している。ムーバブル機構はスライド式可動との併用により、大型レールキャノンの発射反動を大きく減殺することが可能。艦体装甲にはディゴマ装甲が使用されており、防御性能も高いものとなっている。

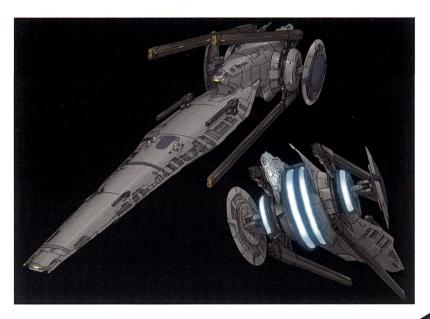
■デザイン画

デディエイラ級

DATA
全長：910m/全幅：330m/全高：300m
固定兵装：マスドライバーキャノンLL Lv.1×1、レールキャノンM Lv.3×1、リニアカノンS Lv.2×1

ネスカージャ反政府組織の旗艦で、防御能力と航行能力に秀でる。アッドゥーラより提供された高性能のレーダー管制システムにより艦隊指揮能力も高い。なお、有事の際には移動型司令本部として機能するため反政府組織リーダーの愛艦と捉えられているが、実際に乗艦しているのはその影武者である。そのため、対外的にはその影武者がリーダーと認知されているようだ。

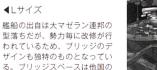
■デザイン画

マグリブ級

DATA
全長：1350m/全幅：350m/全高：360m
固定兵装：レールキャノンM Lv.3×4、リニアカノンS Lv.2×1

アッドゥーラ教国による多大な援助を得て開発が進められ、完成したネスカージャ反政府軍の戦艦。武装は4門の大型レールキャノンに加え、アッドゥーラ教国からもたらされた重力圏生成砲（威力はアッドゥーラ軍用の半分程度なスペック）を1門搭載している。光学兵器よりも射出速度面で劣る電磁投射砲のデメリットを重力圏生成砲で補っている。

■デザイン画

■艦船ブリッジデザイン／ネスカージャ

◀Lサイズ
艦船の出自は大マゼラン連邦の型落ちだが、勢力毎に改修が行われているため、ブリッジのデザインも独特のものとなっている。ブリッジスペースは他国の艦船と比べやや狭い。

▲Mサイズ

▲Sサイズ

グン・ゼム級

DATA
全長：1050m/全幅：450m/全高：210m
固定兵装：マスドライバーキャノンLL Lv.1×1、レールキャノンM Lv.2×2、リニアカノンS Lv.3×2

ネスカージャ政府のリーダー、アグリス・バゼゼが乗艦する戦艦。単艦での戦闘能力は低いが、船体の8割以上にディゴマ装甲が使用されており、防御能力、航行能力が高い。兵員下降用のHLV10基を搭載しており、旗艦任務に特化した揚陸指揮艦の機能も持ち合わせている。

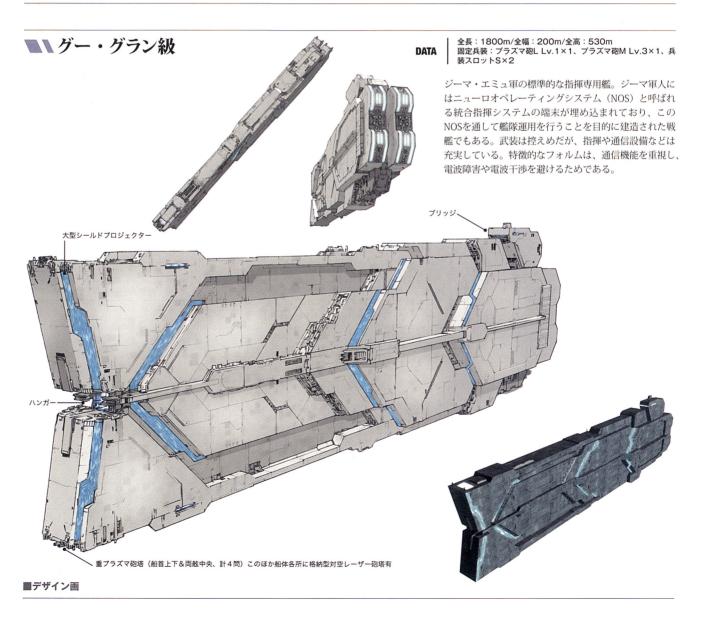
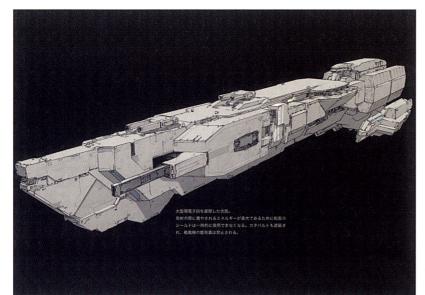
■デザイン画

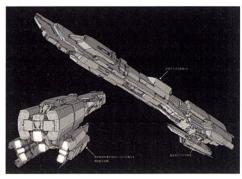
グー・グラン級

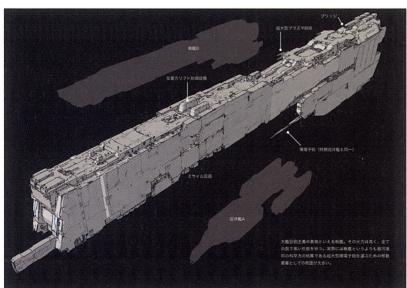
DATA
全長：1800m/全幅：200m/全高：530m
固定兵装：プラズマ砲L Lv.1×1、プラズマ砲M Lv.3×1、兵装スロットS×2

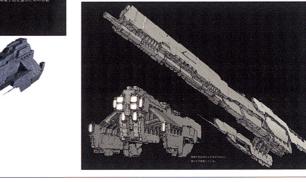
ジーマ・エミュ軍の標準的な指揮専用艦。ジーマ軍人にはニューロオペレーティングシステム（NOS）と呼ばれる統合指揮システムの端末が埋め込まれており、このNOSを通して艦隊運用を行うことを目的に建造された戦艦でもある。武装は控えめだが、指揮や通信設備などは充実している。特徴的なフォルムは、通信機能を重視し、電波障害や電波干渉を避けるためである。

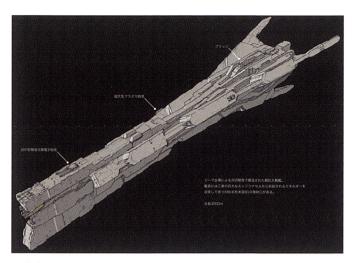
ブリッジ
大型シールドプロジェクター
ハンガー
重プラズマ砲塔（船首上下＆両舷中央、計４門）このほか船体各所に格納型対空レーザー砲塔有

■デザイン画

ネビュラス級

DATA
全長：1300m/全幅：260m/全高：200m
固定兵装：拡散プラズマ砲L Lv.1×2、プラズマ砲L Lv.2×1、プラズマ砲M Lv.3×2

オーダーズなどをはじめとするロンディバルト軍の主力として長年愛用されてきた戦艦。火力・機動性・耐久性・レーダー管制などすべての面で優れており、艦載機搭載能力も持ち合わせている。銀河連邦の中でもっともジーマ・エミュの技術の影響が大きい艦で、重力慣性制御による姿勢制御が可能である。大型陽電子砲を搭載しているが、発射には膨大なエネルギーを必要とするため、一時的に艦首シールドが使用できなくなる。

■デザイン画

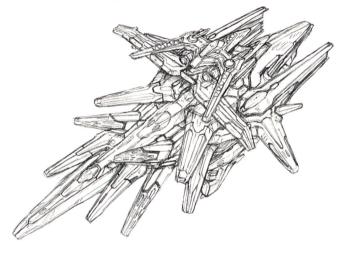
ゼスカイアス級

DATA
全長：2400m/全幅：200m/全高：420m
固定兵装：プラズマ砲L Lv.3×2、プラズマ砲M Lv.3×2、メテオプラズマ×1

ジーマ・エミュの技術を受けてヤッハバッハとの戦闘を前提に設計された大艦巨砲主義の象徴といえる戦艦。火力はもとより、あらゆる面で高い性能を持つ。戦闘時には両舷後方に装備された陽電子砲塔が展開する。戦艦として運用されてはいるが、実質的には銀河連邦の科学の粋を結集した超大型陽電子砲を運ぶための移動要塞としての側面が強い。

■デザイン画

グランカイアス級

DATA
全長：3000m/全幅：1400m/全高：600m
固定兵装：拡散プラズマ砲L Lv.2×1、プラズマ砲L Lv.3×2、プラズマ砲M Lv.3×1、ハイストリームブラスター

ヤッハバッハとの決戦に向け、デクレマン議長の指示により8年の歳月を掛けて建造されていた巨大戦艦。極秘に建造する為にオーダーズはこの艦艇の建造予算は計上せず、様々な分野の予算に少しずつ上積みする形で偽装していた。ロンディバルト系艦艇としては初めての搭載となるハイストリームブラスターをはじめとして、量産性を無視したワンオフ機的設計が為されており、まさに大マゼラン全ての旗艦として相応しい艦艇となっている。

■デザイン画

ヴェルティーニ級

DATA
全長:1100m/全幅：590m/全高：350m
固定兵装：兵装スロットL×1/M×2/S×2

対外的軍事力を示すため、大マゼラン統一時に設計されたオズロッソ財団の新型戦艦。ミサイルや大砲などといった重兵装を扱えるよう、エンジン出力が高められている。その結果、兵装などの多彩なカスタマイズが行われても安定した性能を発揮する艦艇となっている。

■デザイン画

エルンツィオ級

DATA
全長:970m/全幅：470m/全高：190m
固定兵装：兵装スロットM×3/S×2

エンデミオン軍の標準的な戦艦。他国の戦艦に比べて航行速度が速く、巡洋艦並とも言われる。その一方で艦体が軽いため、中～小の武装しか装備できず、戦闘能力としては低めである。決戦用としては力不足が指摘されているため、多数のエルンツィオ級で艦隊を編成し、国内紛争や海賊の撃退などに用いられることが多い。

■デザイン画

カッシュ・オーネ級

DATA
全長：1200m/全幅：460m/全高：420m
固定兵装：兵装スロットL×1/M×2/S×2

銀河連邦で活動している海賊たちの旗艦として広く使われている。航続能力が高いため、ゼオスベルトユニオンやロンディバルトなど広範囲を勢力圏としている海賊たちに愛用されている。

■デザイン画

ヴァイス・ザバス級

DATA
全長:1600m/全幅：460m /全高：500m
固定兵装：兵装スロットLL×1/L×1/M×2、サーフェスブラスト

オズロッソ財団を率いるザバス・ザンブルグ会長の専用艦で、財団のオフィスを兼ねている。優雅なフォルムの艦ではあるが、大型の兵装スロットやサーフィスブラストを内装し高い戦闘力を持つだけでなく、エンジン性能も高く、速力は戦艦の中でもトップクラスである。なお、ザバスの息子、ジルバ・ザンブルグが乗艦するG級は、同型艦でありながら、多少性能が劣っている面がある。

▲ヴァイス・ザバス/G級

■デザイン画

ゾルジオネ級

DATA
全長：1800m/全幅：830m/全高：400m
固定兵装：兵装スロットL×2/M×2/S×1

対ヤッハバッハ決戦用に開発された長距離マイクロ波収束砲の発射装置「ズィー・アール/+Z級」、および長距離ハイペロン結合束砲の発射装置「ズィー・アール2級」を構成する部位の一つ。宇宙要塞とドッキングし、長距離砲の管制と護衛を行う。単艦での性能も非常に高く、大マゼラン内でも有数の戦艦である。

■デザイン画

ヴィリオ・エンデミオン級

DATA
全長:1350m/全幅：670m/全高：390m
固定兵装：兵装スロットL×2/M×2、サーフェスブラスト

ヴィリオ（＝栄光の）エンデミオンの名を持つこの戦艦は、エンデミオン大公座乗艦と、アデルファ王子座乗艦の二隻のみが存在する。装甲の原材料に新合金が用いられており、対指向性ビーム兵器用の重力子防御システム（デフレクター）なしでも一定の光学式兵器に耐え得る仕様を実現している。デフレクターを搭載しなくてすむ分、軽い船体に仕上がっており、その結果、大型兵装の搭載など多様なカスタマイズが可能な戦艦となっている。

■デザイン画

バゼルナイツ級

DATA
全長：1300m/全幅：500m/全高：390m
固定兵装：兵装スロットL×1/ M×1/ S×1、リフレクションレーザーM Lv.1×2

火力・耐久性ともに優れた艦で、長い間アイルラーゼン軍で愛用されてきた主力艦。ヤッハバッハの存在が判明してからは能力不足が指摘されている。

▲艦橋とウイングブロックを外した状態

▲船底部カタパルトブロックとウイングブロックを外した状態

■デザイン画

クラウスナイツ級

DATA
全長：1900m/全幅：1170m/全高：600m
固定兵装：リフレクションレーザーL Lv.3×2、リフレクションレーザーM Lv.2×2、兵装スロットS×1

シュテムナイツ級のバトルプルーフを得て完成したアイルラーゼンの新型主力戦艦。大マゼラン統一に向けて量産され、その多くが実戦に投入された。その性能は、試作艦のシュテムナイツ級を遥かに上回っている。緊急時には艦橋が分離し、中型宇宙艇程度の能力を持つ脱出艇として機能する。これはアイルラーゼン軍人の性格から将校の戦死が多いことを憂慮した参謀本部により、将校のサバイバビリティを上げる為に盛り込まれた設計である。

▲ブリッジブロック
（分離形態）

■デザイン画

ファンクス級

DATA
全長：910m/全幅：880m/全高：200m
固定兵装：兵装スロットL×1/M×2/S×2

ゼオスベルトユニオンで活動している0Gドッグたちが好んで使っている高速戦艦。航行速度は高いが、それ以外の面では標準的な能力しか持ち合わせていない。ファンクス/MS級は、マゼラニックストリームを活動拠点とする海賊に愛用されているタイプで、大マゼランの技術によって改造を施されており、ノーマルのファンクス級よりも火力が向上している。

▲ファンクス/MS級

■デザイン画

シュテムナイツ級

DATA
全長：1800m/全幅：890m/全高：500m
固定兵装：リフレクションレーザーL Lv.1×2、兵装スロットL×2/M×1

アイルラーゼン空間機甲艦隊次期主力艦の新装備試験用に建造された試作艦。シュラク・ヘドロン少佐を艦長として密かに辺境宙域の海賊を相手に交戦し、データ収集を行っていた。このデータを元に完成したのがクラウスナイツ級である。なお、試作艦とは別にシュテムナイツ/D級が建造されており、ダンタール・シュナイツァー大佐をはじめとする高級士官の搭乗艦として運用された。

▲側面についていて主船体を隠しているパーツを外した状態

▲シュテムナイツ/D級

■デザイン画

バロンズィウス級

DATA
全長：1850m/全幅：1070m/全高：330m
固定兵装：兵装スロットLL×1/ S×2、リフレクションレーザーM Lv.2×2

アイルラーゼン近衛艦隊の旗艦で、近衛騎士団団長であるロエンローグ卿の乗艦。艦の中央ブロックは高度な艦隊指揮システムと巨大なレーザー砲、さらにその下に搭載された無人の高速機動型の攻撃ユニットで構成されている。この攻撃ユニットは状況に応じて分離合体が可能。両舷は兵装ブロックでリフレクションレーザーなどを搭載している。この両舷の兵装ブロックも中央ブロックから分離して、独立行動が可能となっている。

■デザイン画

アーマズィウス級

DATA
全長:2000m/全幅：1100m/全高：500m
固定兵装：リフレクションレーザーL Lv.2×2、リフレクションレーザーM Lv.2×2、ハイストリームブラスター

ハイヴァルト会戦で大破したバロンズィウス級の後継艦として建造された戦艦。リフレクションレーザー4門とハイストリームブラスターが装備されており、着弾収束型管制システムと相まった戦闘能力は、大マゼランでも有数の性能を誇る。艦首には高機動型攻撃艇が搭載されている。なお、ロエンローグ卿専用艦アーマズィウスL/C級は、ノーマル艦とはカラーリングが異なる。

▲バトルフォーメーション（兵装カバー展開時）

◀側面についていて主船体を隠しているパーツを外した状態

▲アーマズィウスL/C級

■デザイン画

■艦船ブリッジデザイン／アイルラーゼン

◀Lサイズ
機能を最優先とし、全体的な印象はやや無骨とも言えるブリッジ内部。なお、同国は大マゼラン内で最もナノテクノロジーが発達しており、艦船内各機器の処理能力も非常に高い。

▲Mサイズ

▼Sサイズ

ゴーダ・ザフトラ級

DATA
全長：1200m/全幅：380m/全高：520m
固定兵装：兵装スロットL×2/M×2/S×1

大マゼラン連邦との決戦にむけ、ゴーダ・ラジーヤ級を大幅に改修した戦艦。要塞などの拠点防衛に特化した改修が行われ、航続距離こそ短くなったが、火力の高い兵装を多数搭載することで戦闘能力を強化している。

■デザイン画

ゴーダ・ラジーヤ級

DATA
全長：1200m/全幅：380m/全高：550m
固定兵装：兵装スロットL×1/M×2/S×2

アッドゥーラ教国で一般的に配備されているバランスのとれた主力戦艦。アッドゥーラのテロリストたちも旗艦として使用することがある。

■デザイン画

■艦船ブリッジデザイン／アッドゥーラ

◀Lサイズ
艦船の外観と同様に、他の大マゼラン銀河の勢力とは一線を画した意匠となっているブリッジ内部。そのクルーは、教皇によって特認を与えられた特定の者のみで構成されている。

▲Mサイズ

▼Sサイズ

デヴァ・オーリー級

DATA
全長：2300m/全幅：530m/全高：860m
固定兵装：兵装スロットLL×1/L×1/M×2/S×1

アッドゥーラ教国の要塞衛星「バウスナイア」の駐留艦隊の旗艦として防衛ラインを守るシッダータ枢機卿の乗艦。高い火力と耐久力を備えた巨大戦艦である。

■デザイン画

デヴァ・クルシプス級

DATA
全長：2500m/全幅：930m/全高：1050m
固定兵装：兵装スロットLL×1/L×1/M×2/S×1

ブラフシェラ教皇の近衛隊隊長であるエルダータ枢機卿が乗艦する巨大戦闘母艦で近衛艦隊の旗艦。アッドゥーラ教国最大の戦艦であり、質量制御装置を持つ。艦橋がむき出しであるため、周囲には防御フィールドを生成するシールドジェネレータが設置されている。

■デザイン画

デヴァ・シルス級

DATA
全長：1500m/全幅：900m/全高：900m
固定兵装：兵装スロットL×1/M×2/S×2

アッドゥーラ勢力圏内で航路の安全を確保するコーストガードの旗艦で、ナハシッタ枢機卿の乗艦。火力では他の枢機卿艦に及ばないものの高い機動力を持ち、艦橋上部にある超大型高性能全方位レーダーにより大マゼランでも最高の哨戒、策敵能力を誇る。その優美な船体と巨大レドームのシルエットが、傘を差した高貴な女性に見えることから「貴婦人」と称されることも。

■デザイン画

デヴァ・ハーラス級

DATA
全長：1600m/全幅：1100m/全高：460m
固定兵装：兵装スロットL×2/M×2/S×1

アッドゥーラ教国の第一防衛ライン『ウォルフライエ・ライン』を防衛するカバラズィ枢機卿の艦。単艦としての戦闘能力は低いものの、物資搭載モジュールと接合することで最前線における巨大補給基地として運用される。この物資搭載モジュールは独自航行が可能であり、必要に応じて艦から切り離すこともできる。

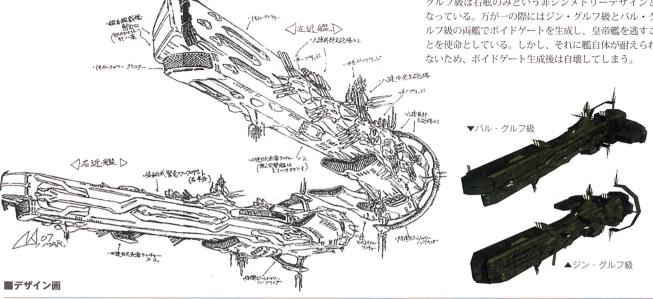
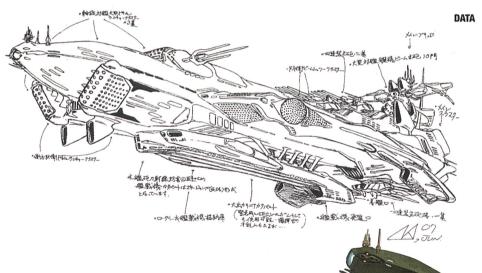
■デザイン画

ジン・グルフ級
バル・グルフ級

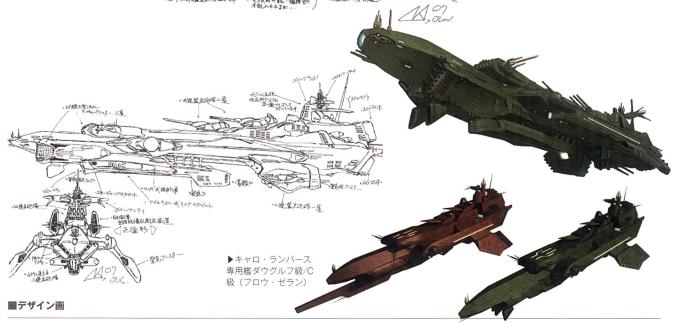
DATA
全長：6000m/全幅：1700m/全高：2300m
固定兵装：クラスターミサイルS×2/クラスターミサイルM×1/対空クラスターレーザーM×1/対空クラスターミサイルM×1

常に皇帝艦の左右に随伴する近衛艦。皇帝艦は不沈という思想から、兵装はジン・グルフ級は左舷のみ、バル・グルフ級は右舷のみという非シンメトリーデザインとなっている。万が一の際にはジン・グルフ級とバル・グルフ級の両艦でボイドゲートを生成し、皇帝艦を逃すことを使命としている。しかし、それに艦自体が耐えられないため、ボイドゲート生成後は自壊してしまう。

▼バル・グルフ級
▲ジン・グルフ級
■デザイン画

ダウグルフ級

DATA
全長：2250m/全幅：760m/全高：640m
固定兵装：兵装スロットLL×1、クラスターミサイルM Lv.3×2/クラスターミサイルS Lv.3×1、対空クラスターレーザーS Lv.1×1　※対艦レーザーL×1/対艦レーザーM×2/対艦レーザーS×1/対空パルスレーザー×1（ライオス艦）対艦レーザーLL×1/連装連射対艦レーザーL×1/クラスターミサイルS×2/クラスターミサイルM×1（キャロ艦）

ヤッハバッハ帝国の高位仕官に与えられる主力戦艦。ヤッハバッハの技術を惜しげなく注ぎ込まれた艦で、小マゼランの艦隊ならば1隻で壊滅させるほどの性能を持っている。なお、ヤッハバッハ士官となったキャロ・ランバースの乗艦とも言われるダウグルフ/C級は、艦底に大型ビーム砲を装備。全長が2500mとやや長くなっている。

▶キャロ・ランバース専用艦ダウグルフ級/C級（フロウ・ゼラン）
■デザイン画

ゼー・グルフ級

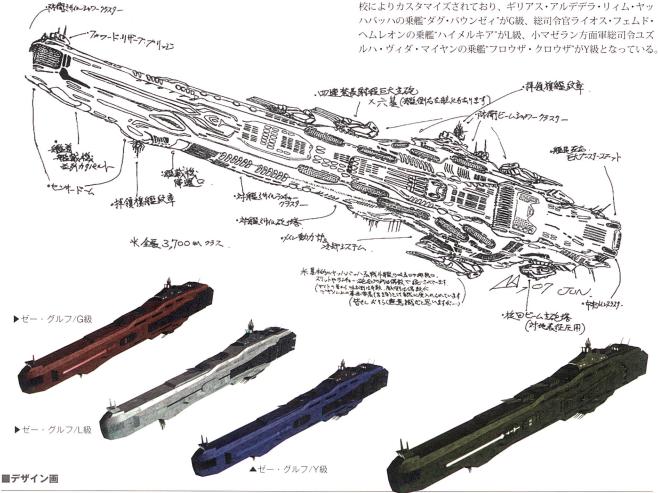
DATA
全長：3700m/全幅：560m/全高：920m
固定兵装：対艦レーザーLL×1/連装連射対艦レーザーL×1/クラスターミサイルS×2/クラスターミサイルM×1

皇帝の勅命を受けて上級将校が拝領し、宙域艦隊（テリトリアルフリート）旗艦として宙域支配、監視の為に使用される大型戦艦。拝領した将校によりカスタマイズされており、ギリアス・アルデデラ・リィム・ヤッハバッハの乗艦"ダグ・バウンゼィ"がG級、総司令官ライオス・フェムド・ヘムレオンの乗艦"ハイメルキア"がL級、小マゼラン方面軍総司令ユズルハ・ヴィダ・マイヤンの乗艦"フロウザ・クロウザ"がY級となっている。

▶ゼー・グルフ/G級

▶ゼー・グルフ/L級

▲ゼー・グルフ/Y級

■デザイン画

ゼオ・ジ・バルト級

DATA
全長：16000m/全幅：5000m/全高：5000m
固定兵装：対艦レーザーLL×4/ハイストリームブラスター

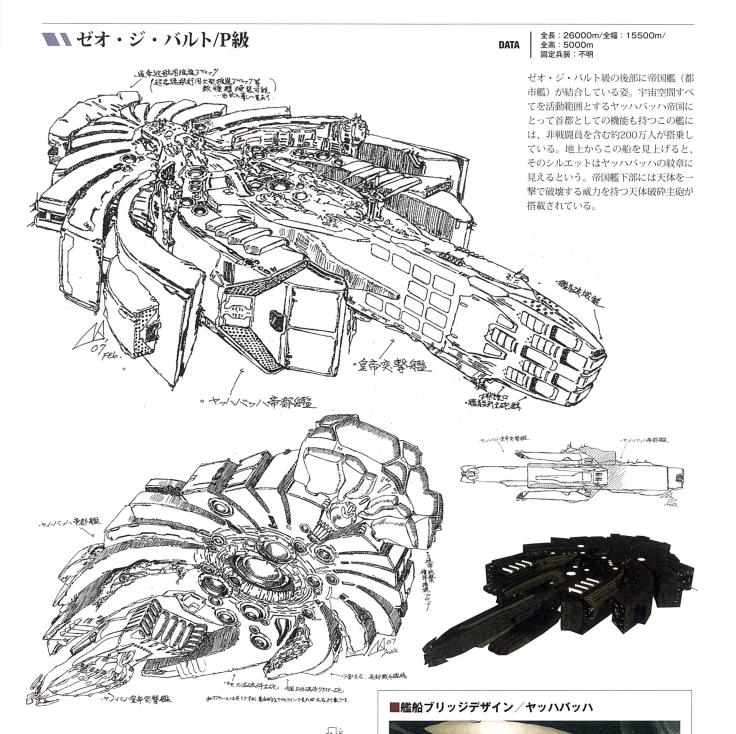
ヤッハバッハ帝国の威信を形にしたと形容される皇帝の専用艦。現在確認されている全宇宙最大の艦船で、左右に展開する計8門の大口径の主砲を搭載。さらに艦首は終局破壊槌が装備されており、これを使用してダイソン球の破壊に成功した。

■デザイン画

ゼオ・ジ・バルト/P級

DATA
全長：26000m/全幅：15500m/
全高：5000m
固定兵装：不明

ゼオ・ジ・バルト級の後部に帝国艦（都市艦）が結合している姿。宇宙空間すべてを活動範囲とするヤッハバッハ帝国にとって首都としての機能も持つこの艦には、非戦闘員を含む約200万人が搭乗している。地上からこの船を見上げると、そのシルエットはヤッハバッハの紋章に見えるという。帝国艦下部には天体を一撃で破壊する威力を持つ天体破砕主砲が搭載されている。

■艦船ブリッジデザイン／ヤッハバッハ

▲Lサイズ

大マゼラン銀河内の勢力のものとは異なる、非常にシンプルな構造のブリッジ。同勢力の艦船は大型のものがほとんどだが、ブリッジに配置されるクルーはごくわずかである。

■デザイン画

ズィガーコ級

DATA
全長：1600m/全幅：1200m/全高：1300m
固定兵装：兵装スロットLL×1/L×1/M×2/S×1

残虐非道で恐れられている海賊の乗艦。牛骨の頭部のようなシルエットをしいる。船体各所にある空洞のように見える部分は艦載機の離着陸口で、空母並みの艦載機搭載量を誇ることから戦闘空母と呼ばれることもある。数大量の艦載機で群がるように目標を補足する戦法を得意としている。

■デザイン画

エリエロンド級

DATA
全長:1100m/全幅：330m/全高：340m
固定兵装：兵装スロットL×1/M×2/S×1、リフレクションショット

女海賊サマラ・ク・スィーが乗艦する専用艦。鏡面処理を施された艦体装甲は「ブラック・ラピュラス」と呼ばれる黒体鉱物を原材料としており、高いステルス性を誇る。リフレクションショットは、艦体に収納されているリフレクターパネルを周囲に配置し、重力レンズを展開したパネルでビームを反射、収束させることで数倍にまで威力を増幅させたビーム砲を放つことができる。

■デザイン画

ゴーゴリアン級

DATA
全長：1000m/全幅：910m/全高：720m
固定兵装：兵装スロットL×1、多弾頭ミサイルM Lv.3×2、対艦ミサイルS Lv.3×2

サマラ・ク・スィーを狙うバウンティハンター・バランガの乗艦。オライアの乗艦オーラゼオン級はこの艦の兄弟設計艦である。大型ビーム砲のほかに大量の実体弾を搭載しており、高性能の対艦攻撃管制システムとの連動により的確かつ多彩なミサイル攻撃を得意としている。しかしその分装甲が弱いため、常に護衛艦を付き従えるなどして耐久力の低さを補っている。

■デザイン画

グランヘイム級

DATA
全長：2200m/全幅：550m/全高：700m
固定兵装：兵装スロットLL×1/L×1/M×2、ハイストリームブラスター

単艦としては宇宙最高の戦艦として名高い、大海賊ヴァランタインの愛艦。通常の戦艦サイズでありながら主砲としてハイストリームブラスターを搭載、また艦載機を搭載可能にしているなど、他に類を見ないほど戦闘能力を持っている。さらに艦隊後部にはボイドゲートフレームを備えており、任意に応じてボイドゲートを生成し、ゲートイン・ゲートアウトが可能となっている。

■デザイン画

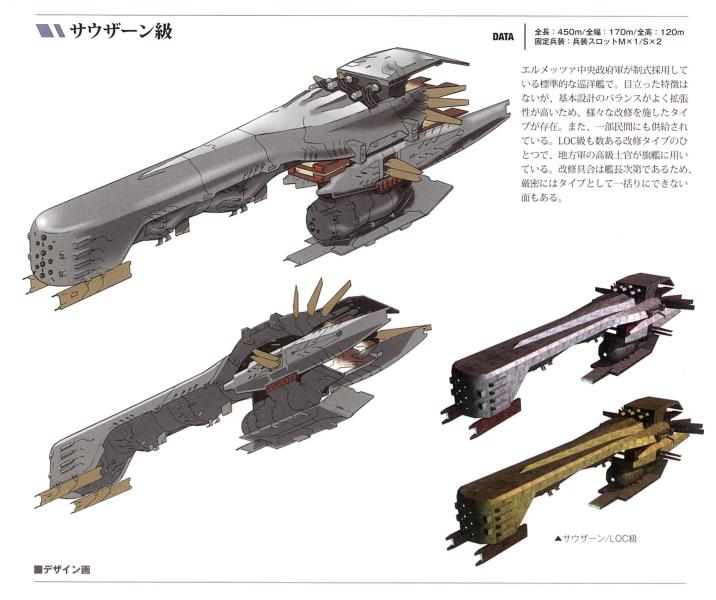
サウザーン級

DATA
全長：450m/全幅：170m/全高：120m
固定兵装：兵装スロットM×1/S×2

エルメッツァ中央政府軍が制式採用している標準的な巡洋艦で。目立った特徴はないが、基本設計のバランスがよく拡張性が高いため、様々な改修を施したタイプが存在。また、一部民間にも供給されている。LOC級も数ある改修タイプのひとつで、地方軍の高級士官が旗艦に用いている。改修具合は艦長次第であるため、厳密にはタイプとして一括りにできない面もある。

▲サウザーン/LOC級

■デザイン画

ザン級

DATA
全長：460m/全幅：125m/全高：55m
固定兵装：兵装スロットM×1/S×2

カルバライヤ軍で一般的に運用されている軽巡洋艦で、衝角のような艦首を持つ。バゥズ級ほどの火力は有していないため、軍事行動の際は打撃艦としてよりも制宙権の確保や維持などの役割を期待されている。

■デザイン画

バウズ級

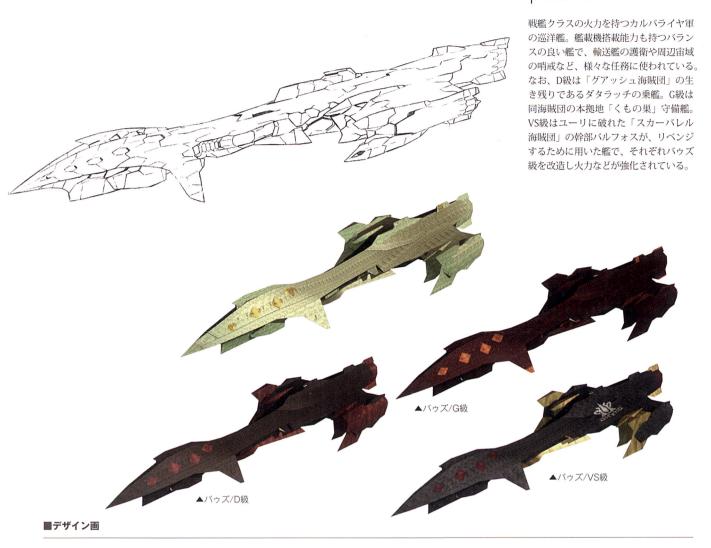
DATA
全長：630m/全幅：190m/全高：90m
固定兵装：兵装スロットM×2/S×1

戦艦クラスの火力を持つカルバライヤ軍の巡洋艦。艦載機搭載能力も持つバランスの良い艦で、輸送艦の護衛や周辺宙域の哨戒など、様々な任務に使われている。なお、D級は「グアッシュ海賊団」の生き残りであるダタラッチの乗艦。G級は同海賊団の本拠地「くもの巣」守備艦。VS級はユーリに破れた「スカーバレル海賊団」の幹部バルフォスが、リベンジするために用いた艦で、それぞれバウズ級を改造し火力などが強化されている。

▲バウズ/G級

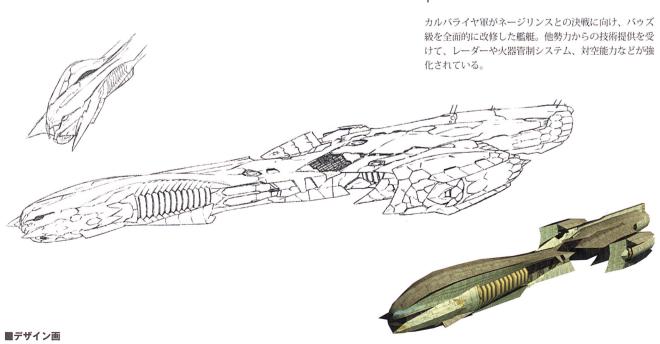
▲バウズ/VS級

▲バウズ/D級

■デザイン画

バウズ2級

DATA
全長：650m/全幅：190m/全高：90m
固定兵装：兵装スロットM×2/S×1

カルバライヤ軍がネージリンスとの決戦に向け、バウズ級を全面的に改修した艦艇。他勢力からの技術提供を受けて、レーダーや火器管制システム、対空能力などが強化されている。

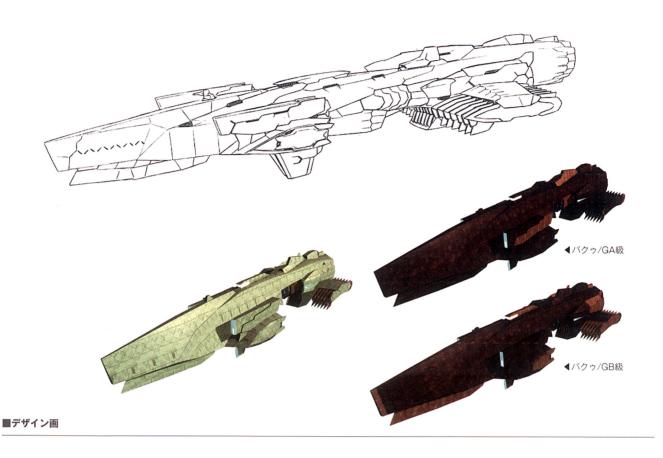
■デザイン画

バクゥ級

DATA
全長：550m/全幅：170m/全高：140m
固定兵装：兵装スロットM×2、対艦ミサイルS Lv1×1

商船や貨物船などの護衛に使用されている民間の大型護衛艦。機動力と耐久力の高さを買われてカルバライヤ軍にも採用されている。なお、GB級は「グアッシュ海賊団」の海賊が使うタイプで、旗艦のほかに哨戒や護衛などに使われている。GA級はGB級のアッパーバージョン艦で、海賊団の幹部に愛用されているタイプである。

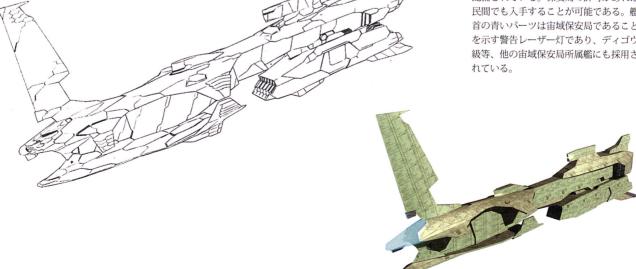
◀バクゥ/GA級

◀バクゥ/GB級

■デザイン画

バハロス級

DATA
全長：400m/全幅：60m/全高：155m
固定兵装：兵装スロットM×1/S×2

カルバライヤ宙域保安局で使われている高速巡洋艦で、警備隊の宙域旗艦として配備されている。保安局の許可があれば、民間でも入手することが可能である。艦首の青いパーツは宙域保安局であることを示す警告レーザー灯であり、ディゴウ級等、他の宙域保安局所属艦にも採用されている。

■デザイン画

ディゴウ級

DATA
全長：580m/全幅：140m/全高：110m
固定兵装：兵装スロットM×2/S×1

カルバライヤ宙域保安局の旗艦として配備されている艦艇。重巡洋艦ではあるが、その火力は他の勢力の戦艦にも匹敵する。なお、その艦船設計図はグアッシュ海賊団により民間などに流出してしまった。

■デザイン画

エスタータ級

DATA
全長：760m/全幅：320m/全高：210m
固定兵装：兵装スロットM×2/S×2

空母系艦船の護衛任務のために開発された、重巡洋艦クラスの艦。空母の運用に特化した編成を行なうネージリンス軍の思想が、色濃く反映された艦だとも言える。

■デザイン画

フリエラ級

DATA
全長：680m/全幅：380m/全高：230m
固定兵装：兵装スロットM×1/S×2

ドゥガーチ級空母を護衛する目的で開発されたネージリンス軍の巡洋艦。空母の対艦能力を補い、高いレーダー管制力でサポートする。Z級にはゼーンペスト自治領の幹部が乗艦し、空母の護衛はもとより、宙域哨などにも用いられている。ZNS級は、ゼーンペスト自治領軍に所属する軍重巡洋艦。自治領軍将軍ヴルゴ・ベズンの空母に付従し対艦能力を補う護衛艦として運用されている。

▶フリエラ/Z級

◀フリエラ/ZNS級

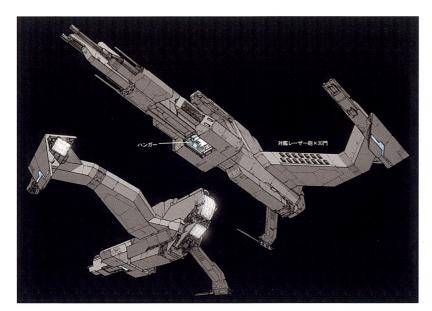
■デザイン画

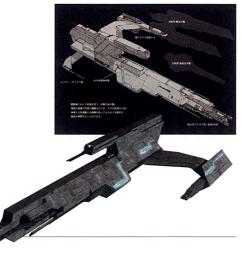
グワバ級

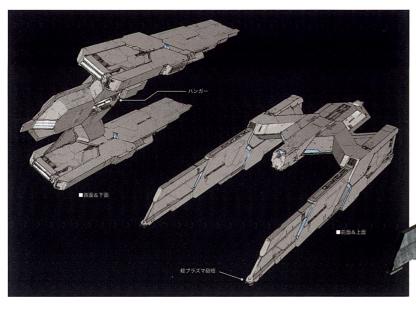
DATA
全長：640m/全幅：250m/全高：160m
固定兵装：対艦ミサイルM　Lv.2×2/対艦ミサイルS　Lv.2×1/兵装スロットS×1/ミサイル斉射　Lv.1

ネスカージャ政府軍の技術を活かした実体弾装備の巡洋艦。電磁投射砲の弱点である対空迎撃能力の低さを多数のミサイル砲で補い、斉射などによるミサイル攻撃に特化した艦である。

■デザイン画

ゲイオス・ジン級

DATA
全長：920m/全幅：550m/全高：175m
固定兵装：プラズマ砲L Lv.1×1、プラズマ砲M Lv.2×1、兵装スロットS×2

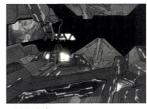
ジーマ・エミュ艦隊で前衛を担う攻撃主体の巡洋艦。左右非対称のフォルムをした巡洋艦だが、限りなく戦艦に近い能力を持っている。豊富な武装により高い戦闘力を誇るが、攻撃に偏重した設計であるため防御力が低い。指揮艦をはじめとする後衛と連携を図ることで、初めて効果的な戦術を展開することが可能となる。

■デザイン画

デュエル・ジン級

DATA
全長：500m/全幅：220m/全高：95m
固定兵装：プラズマ砲M Lv2×2、兵装スロットS×2

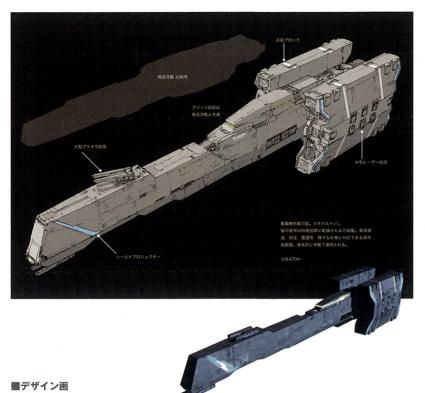
ジーマ・エミュ軍の標準的な軽巡洋艦。戦闘指揮艦のNOS（ニューロ・オペレーティング・システム）による運用を前提にしているためか、乗員数は非常に少ない。左右に伸びた艦首には、それぞれ軽プラズマ砲が搭載されている。

■デザイン画

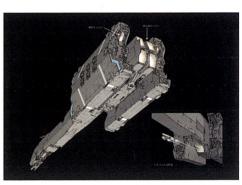
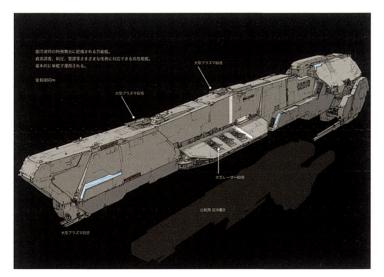
■艦船ブリッジデザイン／ジーマ・エミュ

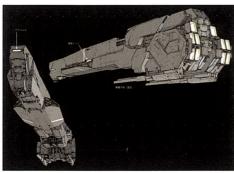
◀Lサイズ
艦船の出自は大マゼラン連邦の型落ちだが、勢力毎に改修が行われているため、ブリッジのデザインも独特のものとなっている。ブリッジスペースは他国の艦船と比べやや狭い。

▲Mサイズ

▲Sサイズ

リーガル級

DATA
全長：620m/全幅：125m/全高：115m
固定兵装：プラズマ砲M Lv.2×2、兵装スロットS×2

特務機関ENRの一般士官に配備される軽巡洋艦。基本的に単艦で運用され、資源調査、制圧、警備など様々な任務に対応できる高性能な万能艦である。艦後部の左右には補助エンジンを搭載した兵装ブロックで、速力を高めるのに一役買っている。また、船底にはカタパルトがあり、少数ではあるが艦載機の搭載も可能である。

■デザイン画

リーガルドレス級

DATA
全長：970m/全幅：160m/全高：185m
固定兵装：プラズマ砲M LV3×2、兵装スロットS×2

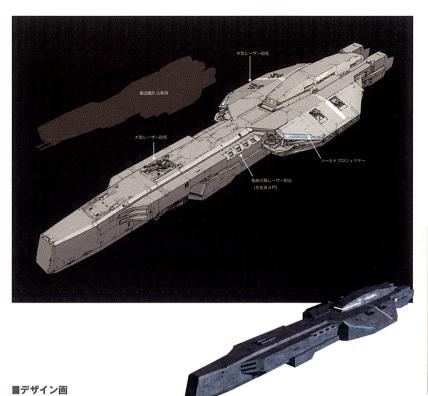
特務機関ENRの高官に配備される巡洋艦。形式名称からリーガル級のアッパーバージョンに思われがちだが、共通部分はほとんどない別の艦艇である。ただし、リーガル級と同様に様々な任務に対応できる万能艦で、火力や装甲が大幅に強化されている。反面、リーガル級に比べるとわずかだが速力が劣っている。また船首にカタパルトを有しており、艦載機運用能力も持ち合わせている。

■デザイン画

■艦船ブリッジデザイン／ロンディバルト

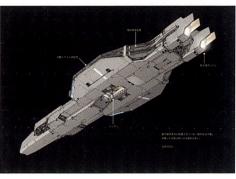
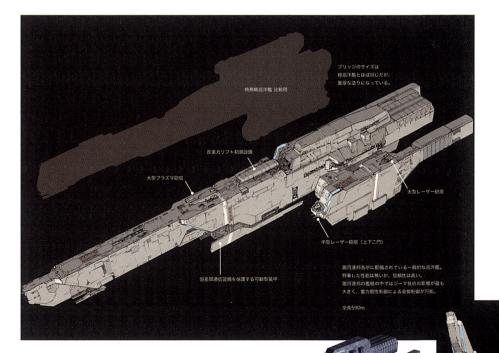
▲Mサイズ

▼Sサイズ

機能面に特化し、整然とした感じのあるブリッジ内部。開発時にジーマ・エミュの技術を応用したためか、ブリッジクルーは他国と比較して少なめになっている。

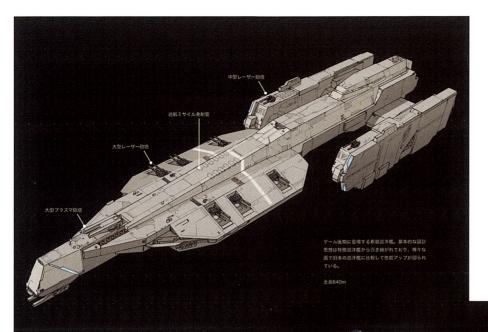
オーソンムント級

DATA
全長：605m/全幅：165m/全高：65m
固定兵装：プラズマ砲M Lv.2×1、兵装スロットS×4

ロンディバルト連邦軍各所に配備されている一般的な軽巡洋艦。特筆した性能は持ち合わせていないが、信頼性は高い。用途を選ばない汎用性があり、様々な任務に使われている。

■デザイン画

マハムント級

DATA
全長：750m/全幅：145m/全高：130m
固定兵装：プラズマ砲M LV2×2、兵装スロットS×2

ロンディバルト軍の各部隊に配備されている一般的な巡洋艦。突出した能力はないが信頼性の高く、旗艦として国内外で運用されている。ロンディバルト軍の中で最もジーマ・エミュの影響が大きい艦で、プラズマ砲や重力制御による姿勢制御など高度な技術が採用されている。

■デザイン画

バクティオ級

DATA
全長：860m/全幅：290m/全高：150m
固定兵装：プラズマ砲M Lv3×2、兵装スロットS×2

大マゼランおよび対ヤッハバッハとの決戦に向けて開発された新型巡洋艦。基本的な設計思想はベースとなったマハムント級から引き継いではいるが、開発過程において新たな設計も取り込まれている。旧来の巡洋艦に比べ、様々な面で高い性能を実現した艦である。

■デザイン画

アリーデン級

DATA
全長：890m/全幅：450m/全高：270m
固定兵装：兵装スロットL×1/M×1/S×2

対ヤッハバッハ戦に向けて開発された重巡洋艦。ヴィリオ・エンデミオン級を護衛する形で編成されることが多い。通信機能や索敵範囲は、大マゼランで随一の高さを誇り、旗艦として運用されることもある。さらに、ヴィリオ・エンデミオン級と同様の新合金を装甲に用いており、対指向性ビーム兵器用の重力子防御システム（デフレクター）なしでも一定の光学式兵器に耐え得る。

■デザイン画

ゼッフィーロ級

DATA
全長：940m/全幅：240m/全高：210m
固定兵装：対艦ミサイルL Lv.3×2、兵装スロットM×1/S×1

▲ゼッフィーロ/T級

エンデミオン大公国において、対ヤッハバッハ用に建造されたミサイル巡洋艦。巡洋艦でありながら戦艦と遜色のないレベルの攻撃力を備えており、また戦艦よりも高い速力と装甲を誇る高性能な艦艇である。T級は、エンデミオン大公国第一王子トリトロ・エルルナーヤの乗艦。機動力と旋回能力が高められており、それを活用したトリッキーな戦い方を得意としている。

ベートリア級

DATA
全長：850m/全幅：250m/全高：210m
固定兵装：兵装スロットM×2/S×2

オズロッソ財団が建造・運用している重巡洋艦。主に資源採掘惑星へ派遣されている。高性能センサーや解析装置などが搭載されており、高い探査能力を持っている。戦闘能力も高く、特に対地攻撃においては強襲揚陸艦並みの性能がある。船体下部には円盤状の磁気発生装置が備えられ、地表殲滅線「サーフィスブラスト」の発射口として用いられる。

■デザイン画

ミュラ級

DATA
全長：700m/全幅：580m/全高：270m
固定兵装：兵装スロットM×1/S×2

オズロッソ財団の私有軍が、財団の施設や艦船、要人の移動警護などに使用する艦船。戦闘能力と速力が非常に高い艦であるだけでなく、海賊対策として対空迎撃能力が強化されている。

ラーヴィチェ級

DATA
全長：620m/全幅：290m/全高：210m
固定兵装：兵装スロットM×2/S×2

国防用として広く運用されているエンデミオン大公国軍の軽巡洋艦。主に首都星周辺宙域の哨戒任務に就いている。G級は、少年期のギリアスが小マゼラン銀河の航海に使用していたタイプ。強さにこだわった改造を行ったため、ベースとなったラーヴィチェ級を遙かにしのぐ火力と機動力を備えている。

◀ラーヴィチェ/G級

■デザイン画

シャンクヤード級

DATA
全長：780m/全幅：550m/全高：180m
固定兵装：兵装スロットM×2/S×2

ゼオスベルトユニオンに集う0Gドッグたちが好んで使う重巡洋艦。主に輸送任務の請負が多いユニオンの人間の為に、ペイロードと速度を最大に重視した設計が為されており、彼らの間でベストセラーとなっている艦艇である。ゼオスベルト宙域ではこの艦艇のCMを目にしない日は無いと言われており、ユニオンの人間かどうかは、そのCMソング"シャンクヤードの唄"を歌えるかどうかで判ると言われるほど。MS級は、マゼラニックストリームで活動する海賊が使用するタイプ。大マゼランの技術が投入されており、高いレーダー能力を持っている。

■デザイン画

▲シャンクヤード/MS級

リークフレア級

DATA
全長：690m/全幅：370m/全高：210m
固定兵装：兵装スロットM×2/S×2

ゼオスベルトユニオンに集う0Gドッグが好んで使う高速巡洋艦。戦闘能力においては同系統のシャンクヤード級に一歩遅れをとるが、速力では勝っている。MS級は、マゼラニックストリームで活動する海賊たちが好んで使うタイプで、基本的に単艦で活動していることが多い。大マゼランの技術を投入して建造しているため、小マゼランの艦船相手では太刀打ちできないほどの能力差がある。

▼リークフレア/MS級

■デザイン画

バスターゾン級

DATA
全長：870m/全幅：270m/全高：320m
固定兵装：リフレクションレーザーM Lv.1×1、兵装スロットM×2/S×1

アイルラーゼン空間機甲艦隊の主力巡洋艦で、戦艦並みの火力を誇る。ランデ級駆逐艦によって編成された部隊の旗艦として、アイルラーゼン周辺宙域の哨戒任務などをこなす。艦前方の両側に配置されている兵装ブロックはスラスターが内蔵されており、単体で行動が可能となっている。亜高速以下での戦闘時には、艦から離脱して艦を含めた3方向からの多角的攻撃を行うことが可能。

■デザイン画

グワンデ級

DATA
全長：670m/全幅：380m/全高：240m
固定兵装：兵装スロットM×2/S×2

空母系の艦船を護衛する目的で建造されたアイルラーゼン軍空間竜騎艦隊の護衛艦。艦体中央付近の円筒形のユニットは全方位連装兵装ユニットで、あらゆる方向に攻撃が可能である。この艦は厳密には巡洋艦ではないが、能力的には巡洋艦クラスの火力を持っている。

■デザイン画

バリオス級

DATA
全長：720m/全幅：290m/全高：150m
固定兵装：リフクレションレーザーM Lv.1×2、兵装スロットM×1/S×1

アイルラーゼン近衛艦隊の専用巡洋艦。アイルラーゼンの艦船らしく、艦橋部分が分離して独立行動可能な小型艇として設計されている。戦艦には及ばないものの、通常の巡洋艦の1クラス上の能力を有している。

■デザイン画

ヘルメル級

DATA
全長：900m/全幅：420m/全高：210m
固定兵装：リフクレションレーザーM Lv.1×2、兵装スロットM×1/S×1

アイルラーゼン近衛艦隊の高速型重巡洋艦。艦本体の左右、ならびに艦上面にブレード付き補助エンジンを搭載しており、高い機動力を誇る。艦載機の搭載も可能で、単艦でも高い戦闘力を持っている。またブリッジは分離可能となっており、脱出艇としての能力も持ち合わせている。なお、高度エネルギー識別レーダーを搭載した後期型の存在が確認されている。

■デザイン画

アセット級

DATA
全長：450m/全幅：120m/全高：190m
固定兵装：兵装スロットM×1/S×2

輸送艦などの非武装艦を護衛するために開発された艦船。艦底から艦後部にかけて広範囲シールド発生装置を搭載しており、自艦のみならず、護衛対象となる艦艇をシールドで守ることが可能である。出力を上げることでシールド展開範囲を拡大できるが、それに比例して効力は下がってしまう。輸送艦の護衛としてロンディバルト宙域、ネスカージャ宙域にも随行する為、他勢力を刺激しないよう海賊対策としての最低限の武装しか搭載されていない。

■デザイン画

ダタナーシュ級

DATA
全長：600m/全幅：100m/全高：215m
固定兵装：兵装スロットL×1/M×1/S×2

大マゼラン・ロンディバルト連邦との決戦に向けてダタヤンシュ級を改修した艦。武装を大幅に強化することで重巡洋艦並の火力を手に入れたが、その代償として航続能力が低下している。

■デザイン画

ダタヤンシュ級

DATA
全長：600m/全幅：90m/全高：170m
固定兵装：兵装スロットM×2/S×2

カバラズィ艦隊で運用されている標準的な軽巡洋艦。バランスの取れた能力を持つ艦で、防衛ラインを哨戒する艦隊の旗艦として用いられている。

■デザイン画

ナナス級

DATA
全長：500m/全幅：145m/全高：280m
固定兵装：兵装スロットM×1/S×2

ナハシッタ枢機卿艦隊の基幹戦力となる艦艇。発見した敵戦力に対し、必要に応じて投入される。火力、速力などの戦闘能力には劣るものの、艦後部には大型の全方位レーダードームを搭載しているため哨戒能力は高い。

■デザイン画

バヤーシュ級

DATA
全長：950m/全幅：290m/全高：450m
固定兵装：兵装スロットL×1/M×1/S×2

カバラズィ枢機卿艦隊で運用されている標準的な重巡洋艦。アッドゥーラ領内に敷かれたウォルフライエ・ライン（対大マゼラン連邦第一次防衛ライン）を哨戒する警備艦隊の旗艦として用いられている。最前線を預かる駐留艦隊であり、その練度は非常に高い。

■デザイン画

ダルタベル級

DATA
全長：980m/全幅：490m/全高：295m
固定兵装：兵装スロットL×1、クラスターミサイルM Lv.2×1、クラスターミサイルS Lv.2×1、対空クラスターレーザーM Lv.1×1、対空クラスターミサイルM Lv.1×1

巡洋艦としては類を見ない巨体ではあるが、ヤッハバッハ国内では小型艦に分類されている重巡洋艦。左右非対称の艦で、右舷には艦載機を射出する高初速カタパルト、左舷には大量のクラスターミサイルを装備。980mという長い全長は、このカタパルトによるものである。制圧地の監視や制宙領域拡大をはじめとした様々な任務に対応可能な汎用性の高い艦である。

■デザイン画

オル・ドーネ級

DATA
全長：450m/全幅：150m/全高：180m
固定兵装：兵装スロットM×2/S×1

エルメッツァで活動する海賊団「スカーバレル」が運用している専用巡洋艦。外装によりまったく異なって見えるが、基幹設計はエルメッツァ政府軍より流出したサウザーン級が流用されている。装甲と機動力が高く、状況に応じて敵艦に接舷して白兵戦を行うという戦法を得意としている。A級は、スカーバレルを統率する老海賊アルゴン直属の配下が、女子供をさらう際などに用いる艦である。DS級は、スカーバレル幹部ディゴ・ギャッツェの乗艦で、独自の行動を取っていることが多い。

▶オル・ドーネ/A級

◀オル・ドーネ/DS級

■デザイン画

ゲル・ドーネ級

DATA
全長：450m/全幅：180m/全高：190m
固定兵装：対艦ミサイルM Lv.1×1、対艦ミサイルS Lv.1×2、ミサイル斉射 Lv.1

オル・ドーネ級の外装換装により、実体弾系兵装に特化した巡洋艦。ビーム対策に重点を置いているこの世界の艦艇にとっては、逆に脅威的な存在である。AS級はエルメッツァで活動するスカーバレル海賊団を統率するアルゴンの乗艦、VS級は同じくスカーバレル海賊団の幹部・バルフォスの乗艦。どちらもゲル・ドーネ級の特徴であるミサイル系の武装を更に強化している。

◀ゲル・ドーネ/AS級

◀ゲル・ドーネ/VS級

■デザイン画

アルク級　ジュノー級

DATA
全長：320m/全幅：140m/全高：90m（アルク級）
全長：310m/全幅：120m/全高：70m（ジュノー級）
固定兵装：兵装スロットM×1/S×1

民間の輸送船を改修したジュノー級は、元が輸送艦ということもあり、速度とペイロードに優れる。ただし、船体の耐久力や戦闘能力には難があり、戦闘に適しているとは言い難かった。一方、エルメッツァの標準的な駆逐艦であるアルク級は、ジュノー級の弱点であった耐久力の低さをモノコック構造にすることによって解消。搭載兵装は、すべてエルメッツァ軍のものが採用されている。

■デザイン画

▶アルク級

◀ジュノー級

アーメスタ級

DATA
全長：360m/全幅：120m/全高：95m
固定兵装：兵装スロットM×2/S×1

エルメッツァ中央軍が採用した最新鋭の駆逐艦。度重なる海賊の被害に対処するため、テフィアン級を改修した艦である。エルメッツァ中央軍が保有する駆逐艦の中では、もっとも高い戦闘能力を有している。

■デザイン画

■艦船ブリッジデザイン／エルメッツァ

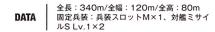
◀Lサイズ

艦内のスペースが広いため、ブリッジも艦船のサイズに適応した広さと配置人員数を有している。機材の基本的な配置は、艦船のサイズにかかわらずほぼ共通となっている。

▲Mサイズ

▲Sサイズ

アリアストア級

DATA
全長：340m/全幅：120m/全高：80m
固定兵装：兵装スロットM×1、対艦ミサイルS Lv.1×2

エルメッツァ中央軍が採用するミサイル搭載型の駆逐艦。多くの艦船が対ビーム攻撃に傾倒しているため、逆にこの艦の打撃力を高めている。LOC級は、エルメッツァの地方軍が採用しているタイプで、基本的な性能はアリアストア級と同じである。

▲アリアストア/LOC級

■デザイン画

テフィアン級

DATA
全長：340m/全幅：100m/全高：70m
固定兵装：兵装スロットM×1/S×2

エルメッツァ中央軍で使われている標準型の駆逐艦。突出した能力はないが、バランスが良く運用しやすい艦である。LOC級は、エルメッツァの地方軍が運用するタイプで、テフィアン級と能力差はなく、カラーリングが異なるだけである。

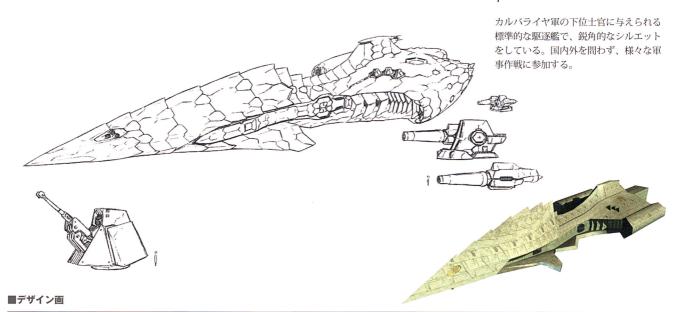
▲テフィアン/LOC級

■デザイン画

ゾロ級

DATA
全長：290m/全幅：90m/全高：44m
固定兵装：兵装スロットM×1/S×2

カルバライヤ軍の下位士官に与えられる標準的な駆逐艦で、鋭角的なシルエットをしている。国内外を問わず、様々な軍事作戦に参加する。

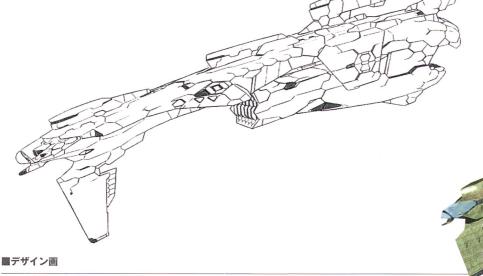
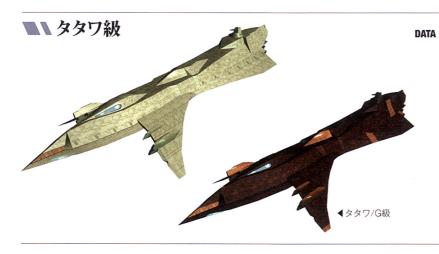
■デザイン画

シドゥ級

DATA
全長：270m/全幅：80m/全高：110m
固定兵装：兵装スロットM×1、兵装スロットS×2

カルバライヤの宙域保安局が所有する高速駆逐艦。主に宙域警備隊の旗艦として配備されている。宙域保安局の許可が下りれば、民間でも入手可能な艦船である。

■デザイン画

タタワ級

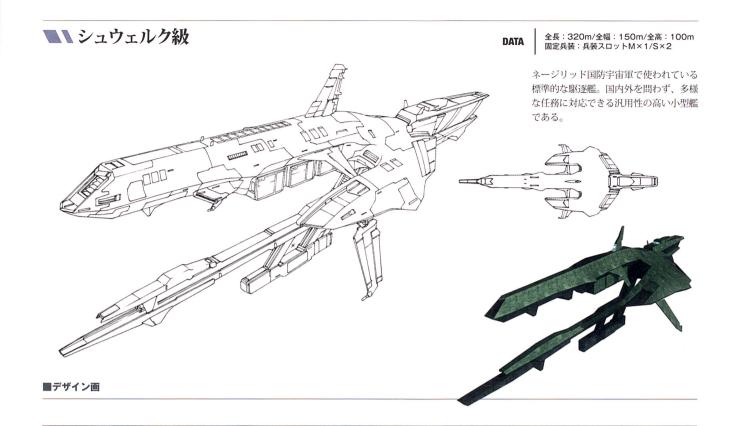
DATA
全長：260m/全幅：95m/全高：43m
固定兵装：兵装スロットM×1、対艦ミサイルS Lv.1×2

主に輸送船や客船の護衛として同行する民間の小型艦船。駆逐艦クラスの速度と火力を持っており、カルバライヤ軍でも採用されている。G級は、グアッシュ海賊団が標準的に用いているバリエーション艦で、多数の艦で民間船を襲うため、世間から恐れられている。

◀タタワ/G級

シュウェルク級

DATA
全長：320m/全幅：150m/全高：100m
固定兵装：兵装スロットM×1/S×2

ネージリッド国防宇宙軍で使われている標準的な駆逐艦。国内外を問わず、多様な任務に対応できる汎用性の高い小型艦である。

■デザイン画

リーリス級

DATA
全長：265m/全幅：55m/全高：75m
固定兵装：兵装スロットS×2、対艦ミサイルM Lv.1×1

対艦、対空ミサイルを搭載したネージリンス軍標準型のミサイル駆逐艦。S級は、ゼーンペスト自治領軍でもっとも使われている駆逐艦。全体的な能力の不足により重要な任務には使われず、国内の哨戒任務に当たることが多い。ZNS級は、リーリス/S級を改修して火力をアップさせたタイプ。高級士官の護衛など、重要な任務も任せられる駆逐艦として重用されている。

▲リーリス/S級　▲リーリス/ZNS級

■デザイン画

リドゥ級

DATA　全長：370m/全幅：110m/全高：70m
固定兵装：リニアカノンS Lv.2×2、対艦ミサイルS Lv.1×2

ネスカージャ政府軍の高速駆逐艦。小規模戦闘時における主力艦として用いられるほか、護衛や哨戒任務にも重用されている。船底に備えられた大型のリニアカノンのほか対艦ミサイルを搭載するなど、兵装は実体弾に偏っているが、攻撃能力は高い。また、ネスカージャ特有の特殊装甲が使われているため防御力も高くなっている。

■デザイン画

ママドゥ級

DATA　全長：350m/全幅：120m/全高：120m
固定兵装：リニアカノンS Lv.1×4

ネスカージャ反政府軍の中核をなす駆逐艦で、ゲリラ活動に重用される。ヒットアンドアウェイ戦法に特化した設計で、速力と機動力が非常に高い。また、船体後部に搭載された実体弾兵装のリニアカノンは、基部が回転、または上下に移動することであらゆる方向への砲撃が可能となっている。

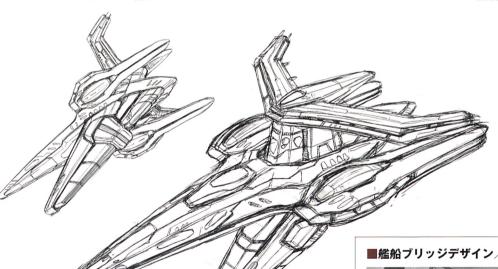
■デザイン画

ジー・ジン級

DATA
全長：320m/全幅：200m/全高：40m
固定兵装：プラズマ砲M Lv.1×2、兵装スロットS×1

ジーマ・エミュ軍が運用する標準的な高速駆逐艦。艦首に重プラズマ砲を搭載しており、駆逐艦としては高い火力を持っている。クルーのインプラントコーダーと艦の人工知能、センサー群とを直結して周囲の情報が得られるため、ブリッジは視認を目的としない特殊なものとなっている。他国の人間が乗る場合は、人工知能がナビをする全周型ホログラムスクリーンで管制を行う。

■デザイン画

セビィーニ級

DATA
全長：410m/全幅：180m/全高：170m
固定兵装：兵装スロットM×1/S×2

エンデミオン大公国で運用されている駆逐艦。オズロッソ財団の協力を得て完成された艦であり、財団に蓄積された技術が投入されている。最新技術が投入されているわけではないものの、基本性能は高く、おもに国内防衛用として運用されている。

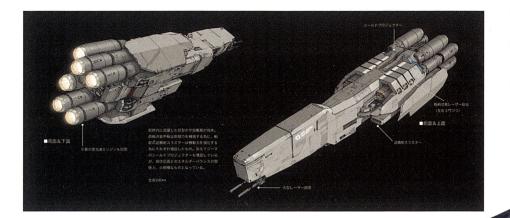
■デザイン画

■艦船ブリッジデザイン／エンデミオン

◀Lサイズ
大マゼランの他国艦に比べ、無骨なイメージのブリッジ内部。艦船サイズにかかわらず、正面に大型のパネルスクリーン、サイドにもスクリーンが配置されている。

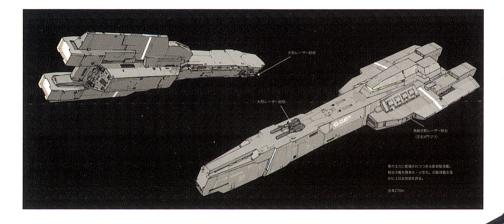
▲Mサイズ

▼Sサイズ

バーゼル級

DATA
全長：340m/全幅：80m/全高：60m
固定兵装：プラズマ砲M Lv.1×1、兵装スロットS×2

前時代に活躍した旧型の宇宙艦艇が母体となった、ロンディバルト連邦内で使われている一般的な巡洋艦。艦後部に搭載されている6基の亜高速エンジンはその名残である。基礎設計が優れており、改修が重ねられ現在でも様々なバリエーション艦が運用されている。小型艦船の中では傑作と評価が高く、民間にも広く使用されている。

■デザイン画

バーゼル2級

DATA
全長：370m/全幅：120m/全高：50m
固定兵装：プラズマ砲M Lv.1×2、兵装スロットS×2

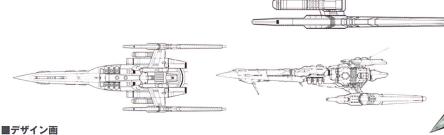
大マゼラン統一、そしてヤッハバッハとの決戦に向け、バーゼル級に大幅な改造を施した最新鋭の駆逐艦。各ユニット部を簡素化、小型化した結果、兵装を始めとするあらゆる点でバーゼル級を遥かに凌駕する性能を手に入れた艦である。

■デザイン画

ランデ級

DATA
全長：360m/全幅：120m/全高：100m
固定兵装：兵装スロットM×1/S×2

アイルラーゼン空間機甲艦隊で運用されている一般的な小型駆逐艦。大型の船体と高火力が重視される空間機甲艦隊に恥じない対艦攻撃能力を持つ。

■デザイン画

ガラーナ級

DATA
全長：300m/全幅：60m/全高：110m
固定兵装：兵装スロットM×1/S×2

■デザイン画

エルメッツア中央領域で活動する「スカーバレル海賊団」の首領アルゴン・ナラバタスカが、ファズ・マティで開発したゼラーナ級駆逐艦の改造型。カタパルトデッキはオミットされたが、代わりに高い火力を手に入れた。A級は、アルゴンの配下がガラーナ級駆逐艦を改修したタイプ。Lサイズの兵装が追加されており、海賊行為を働く部隊の旗艦として用いられる。

◀ガラーナ/A級

ゼラーナ級

DATA
全長：280m/全幅：80m/全高：80m
固定兵装：兵装スロットM×1/S×1

■デザイン画

スカーバレル海賊艦の旗艦として行動する駆逐艦。この艦を改修したガラーナ級と比べると火力の低さは否めないが、搭載している艦載機でそれを補っている。A級は、スカーバレル海賊団幹部であるアルゴンの配下がゼラーナ級を改造したもの。手下たちのみで出撃する際の旗艦として用いられる。

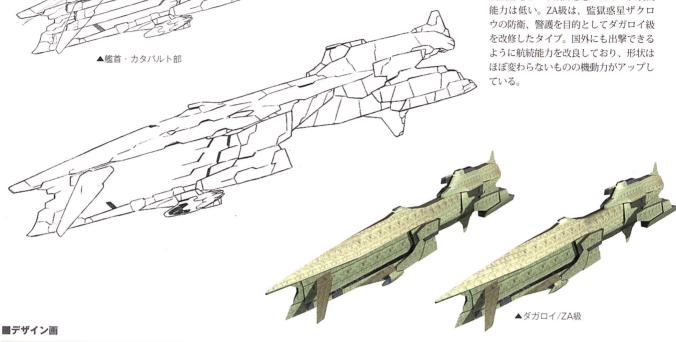
◀ゼラーナ/A級

ダガロイ級

DATA
全長：680m/全幅：130m/全高：170m
固定兵装：兵装スロットM×2/S×2

宙域警備隊で運用されている、カルバライヤ国内で唯一の空母。一般的な空母と比べて艦載機搭載能力は低いが、火力は巡洋艦クラス、装甲においては戦艦クラスに匹敵する。しかし、拠点防御用の艦載機基地という設計思想のためか、航続能力は低い。ZA級は、監獄惑星ザクロウの防衛、警護を目的としてダガロイ級を改修したタイプ。国外にも出撃できるように航続能力を改良しており、形状はほぼ変わらないものの機動力がアップしている。

▲艦首・カタパルト部

▲ダガロイ/ZA級

■デザイン画

ダガロイ2級

DATA
全長：700m/全幅：150m/全高：135m
固定兵装：兵装スロットM×2/S×2

小マゼランがヤッハバッハに制圧された後、小マゼラン総督府の監視下にてダガロイ級を改修し、カルバライヤ軍で制式採用となった装甲空母。全体的に能力は向上しており、ウィークポイントであった航続能力も通常の艦隊行動にも耐えられるよう改良されている。

▲艦首・カタパルト部

■デザイン画

ドゥガーチ級　アルマドリエル級

DATA
全長：640m/全幅：460m/全高：230m
※全長：640m/全幅：460m/全高：395m（アルマドリエル級）
固定兵装：兵装スロットS×2

ネージリンス中央政府軍の主力空母。護衛艦とセットで運用することにより、様々な任務に対応が可能。基本設計の完成度が高く、セグェン・グラスチ本社を通して民間にも提供されている。Z級は、ゼーペンスト自治領国境警備軍の旗艦として配備されているタイプ。ZNS級はゼーペンスト領域内で運用されているが、ネージリンスの技術流用により高度な艦載機運用が可能となっている。

▲ドゥガーチ/ZNS級

▲ドゥガーチ/Z級

▲アルマドリエル級

■デザイン画

ヴァランシエヌ級

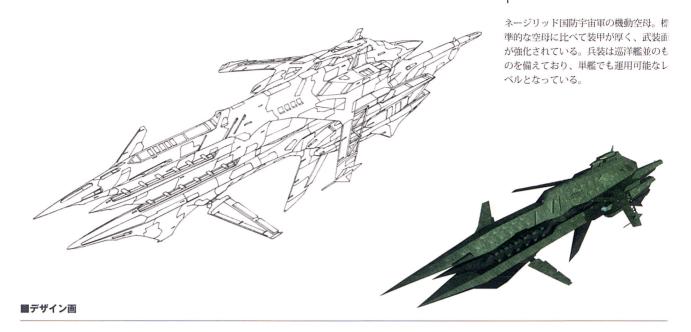
DATA
全長：800m/全幅：100m/全高：100m
固定兵装：兵装スロットM×1/S×1

カルバライヤとの決戦に備えてネージリンス航宙軍が建造した機動空母。ドゥガーチ級の後継艦とも言える空母で、艦載機の高速射出が可能な重力カタパルトを搭載している。また、貨物用のペイロードを1.5倍に拡張し、より艦載機の展開に特化した艦への改良に成功した。

シュトロエン級

DATA
全長：1600m/全幅：560m/全高：400m
固定兵装：兵装スロットM×2/S×2

ネージリッド国防宇宙軍の機動空母。標準的な空母に比べて装甲が厚く、武装面が強化されている。兵装は巡洋艦並のものを備えており、単艦でも運用可能なレベルとなっている。

■デザイン画

ペテルシアン級

DATA
全長：1800m/全幅：750m/全高：470m
固定兵装：兵装スロットS×2

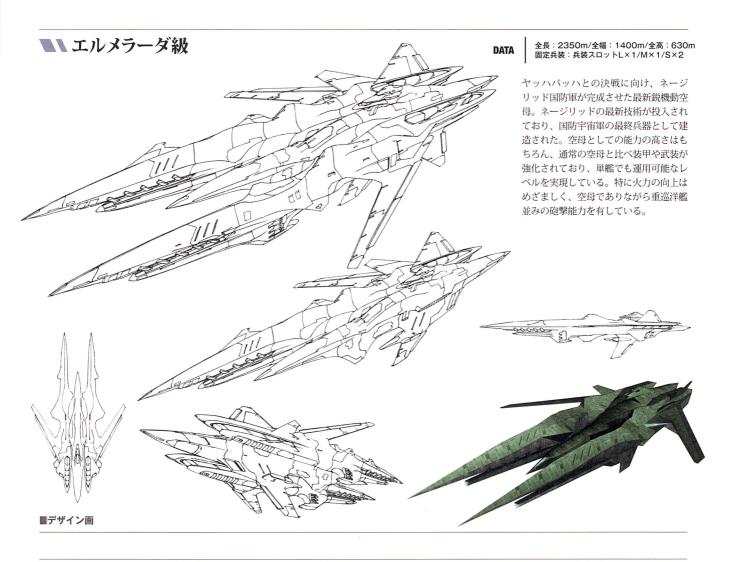
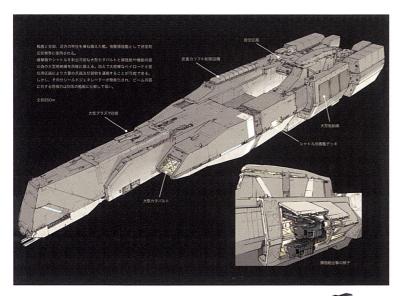
大マゼランで最大級の空母で、ネージリッドではペテルシアン級を中心とした5つの機動艦隊が主力として稼働中。重力カタパルトを搭載し、艦載機の運用に特化した艦内は、その資材さえ揃っていれば内部で艦載機の製造が可能な程の整備能力を持つ。大型ながらも機動力が高く、装甲、耐久力も高いのだが、艦自体の戦闘能力はほとんどない。

■デザイン画

エルメラーダ級

DATA
全長：2350m/全幅：1400m/全高：630m
固定兵装：兵装スロットL×1/M×1/S×2

ヤッハバッハとの決戦に向け、ネージリッド国防軍が完成させた最新鋭機動空母。ネージリッドの最新技術が投入されており、国防宇宙軍の最終兵器として建造された。空母としての能力の高さはもちろん、通常の空母と比べ装甲や武装が強化されており、単艦でも運用可能なレベルを実現している。特に火力の向上はめざましく、空母でありながら重巡洋艦並みの砲撃能力を有している。

■デザイン画

レオンディール級

DATA
全長：850m/全幅：205m/全高：135m
固定兵装：プラズマ砲M Lv.2×2、兵装スロットS×1

戦艦と空母、双方の特性を兼ね備えたロンディバルト軍の戦闘空母。両舷に爆撃機やシャトルも射出可能な大型カタパルトと揚陸艇や機動兵器が出撃可能な大型格納庫を備えている。そのため、強襲揚陸艦として惑星制圧任務などに使用されている。また、大規模なペイロードと住居区画により、大量の兵員や物資の運搬など輸送艦としての運用も可能である。

■デザイン画

ヴィナウス級

DATA
全長：1400m/全幅：580m/全高：700m
固定兵装：兵装スロットM×1/S×1

空母を中心に編成されているアイルラーゼン空間竜騎艦隊の主力空母。基本設計は、ほぼ全員ネージリッドより派遣された技術陣により行われている。艦本体後部に2つのカタパルトデッキが連結されており、状況に応じてカタパルトデッキを左右に展開可能。さらに艦本体を中心にカタパルトデッキを回転させることにより、あらゆる方向への艦載機射出が可能である。また、艦本体にはコンテナ化した艦載機収納スペースがあり、多数の部隊編成を可能としている。

大型宇宙船用着艦デッキ
管制塔
二段式電磁カタパルト
艦載機着艦用甲板
対空用小型レーザーユニット
航行用ディフレクター

■デザイン画

ゼナウス級

DATA
全長：2000m/全幅：930m/全高：500m
固定兵装：兵装スロットM×1/S×1

ネージリッドから全面的な技術支援を受けて完成したアイルラーゼン軍の大型空母。空母を中心とした空間竜騎艦隊に配備される。4つのカタパルトデッキは、艦本体後部のカタパルト回転アームに接続されており、これをX軸、Y軸回転させることであらゆる方向に展開させることが可能となっている。この可動型カタパルトは当初2つのカタパルトを持つのみだった初期型から、カタパルトが増設された際に改修付与された機構。またヴィナウス級同様、船体下部に艦載機収容コンテナを装備しているが、これも初期型からの改修の際、大幅に増設されている。

■デザイン画

ダヴァリー級

DATA
全長：600m/全幅：200m/
全高：280m
固定兵装：兵装スロットS×2

ナハシッタ枢機卿艦隊で用いられている小型の機動空母。艦の後部に全方位レーダードームを装備している。小型艦ながらも左右二連カタパルトデッキを有しており空母としての能力は申し分ないが、艦自体はほとんど火力を有していないため、他の艦船との連携が必須である。レーダー哨戒艦では手に負えない敵と遭遇した場合、監視巡洋艦と共に出撃する。

■デザイン画

ブラビレイ級

DATA
全長：2000m/全幅：470m/全高：500m
固定兵装：クラスターミサイルS Lv.1×1/対空クラスターミサイルS Lv.1×1/対空クラスターレーザーS Lv.1×1

対艦能力のなさを艦載機の火力で補うという極端な思想で設計されたヤッハバッハの機動空母。その巨体故か、装甲や耐久力は空母としては群を抜いている。高い航行能力と大量の艦載機搭載能力により、制宙圏の掌握能力は他勢力の追随を許さない。ブラビレイ級のカスタムバージョンであるM/C級は、ユズルハ少将の副官であるメイヨー・メタ少尉の乗艦である。

◀ブラビレイM/C級

■デザイン画

デイジーリップ級

DATA
全長：120m/全幅：90m/全高：20m
固定兵装：対艦レーザーS Lv.1×1、対艦ミサイルS Lv.1×1

一般的な輸送艦をトスカが大幅に違法改造した小型巡航艇。通常はペイロードである両舷に艦載用の武装やシールドジェネレーターが無理矢理取り付けられている。それを補うようにエンジンや反重力スタビライザーが追加され、原形を留めていない。場当たり的な改造のおかげで非常にピーキーな機体になってしまっており、トスカ以外のパイロットでは乗りこなすことができない。

■デザイン画

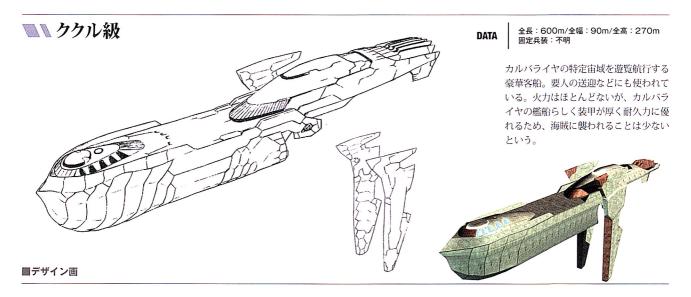
リーフォーン級

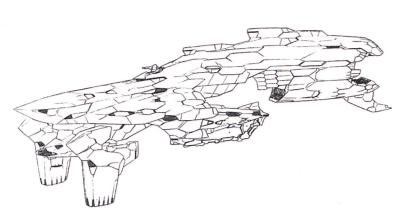
DATA
全長：850m/全幅：480m/全高：260m
固定兵装：不明

医療ボランティア団体「メディック」の病院船。航宙法により、いかなる勢力もこの艦への攻撃は禁止されているが、一部の艦船が海賊に襲撃され中破したという事態も報告されている。

ククル級

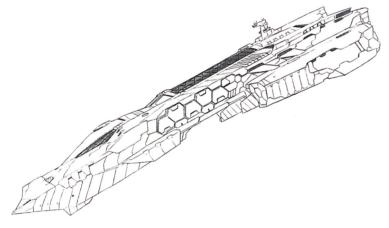
DATA
全長：600m/全幅：90m/全高：270m
固定兵装：不明

カルバライヤの特定宙域を遊覧航行する豪華客船。要人の送迎などにも使われている。火力はほとんどないが、カルバライヤの艦船らしく装甲が厚く耐久力に優れるため、海賊に襲われることは少ないという。

■デザイン画

グルカ級

DATA
全長：500m/全幅：150m/全高：155m
固定兵装：不明

海賊の本拠地に対する制圧任務に開発されたカルバライヤ宙域保安局の強襲揚陸艦。船体下部に地上攻撃用大型ミサイル「プラネットボンバー」を装備、また艦首下部には切り離し型の兵員降下用HLV4機を保有している。

■デザイン画

ビヤット級

DATA
全長：1200m/全幅：295m/全高：225m
固定兵装：対艦レーザーS×1

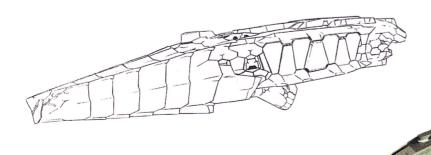
物資に乏しいカルバライヤで官民問わず使われている大型輸送船。軍では兵員輸送、民間では物資輸送などに用いられている。海賊対策として装甲がかなり厚くなっており、多少の攻撃ならば難なく耐えることができる。また、わずかではあるが、武装も搭載している。

■デザイン画

ボイエン級

DATA
全長：400m/全幅：70m/全高：80m
固定兵装：対艦レーザーS×1

カルバライヤの装甲技術を活かして建造された輸送船。輸送船としてはやや小さめだが、積載量の多さと装甲、耐久力の高さが認められ各国に輸送されているモデルである。L級は宇宙資源を輸送するため、エルメッツァ・ロウズへの入港を許されている唯一の民間船である。しかし、積載されている貨物のほとんどはロウズ領主デラコンダへ納められる贅沢品だと言われている。

▲ボイエン/L級

■デザイン画

クワナブン級

DATA
全長：240m/全幅：140m/全高：80m
固定兵装：リニアカノンS×1、対空パルスレーザー×1

艦隊に随伴し、艦船にミサイルをはじめとした実体弾の補給を行うための輸送艦。装甲は厚いが、武装はほとんどない。艦のカラーリングは多少異なるが、ネスカージャ政府軍、反乱軍のどちらでも運用されている。

■デザイン画

ジンガ級

DATA
全長：320m/全幅：140m/全高：50m
固定兵装：対艦ミサイルM×1、対艦ミサイルS×2

ネスカージャ各地でのゲリラ活動で用いられている反政府軍の小型艦。機動力と速力を活かして敵艦隊に飛び込み、機能障害を起こさせる特殊機雷の散布や中性子魚雷などによる近接攻撃を得意とする。

■デザイン画

バハトマ級

DATA | 全長：450m/全幅：200m/全高：90m
固定兵装：レールカノンS Lv.2×2、兵装スロットS×2

ネスカージャ反政府軍のリーダー、オボズ・オボが乗艦する艦。アッドゥーラ教国の技術支援（オーバーテクノロジーの一部貸与）と資金援助を受けて開発された船で、装甲性能はネスカージャ随一。船体側面には粒子遮断膜射出装置が搭載されており、高いステルス能力を持つ。艦は中央部の第1船体と外周部の第2船体で構成され、敵に発見されたり大ダメージを受けたりした場合は、第1船体を切り離し脱出を図ることが可能である。

■デザイン画

ゼオシル級

DATA | 全長：1300m/全幅：1200m/全高：1100m
固定兵装：リニアカノンS Lv.1×1

ネスカージャ政府の国家元首アグリスが乗艦するグン・ゼム級の護衛任務を担い、常に随伴する形で運用されるシールド艦。数機でグン・ゼム級を取り囲むようなフォーメーションを用い、強力なシールドで攻撃を遮る。装甲は、プラズマ耐性と質量攻撃耐性の高いボーカノイド装甲が採用されている。ガズ・ゼシオル級は、ユズルハの搭乗する旗艦の護衛艦。ヤッハバッハへ内通していた銀河連邦高官の手により流出し、その後ヤッハバッハの技術により大幅に防御力を強化された。元来の装甲に加えて併用されているゼーマン漸近シールドによるビーム減衰効果により、その防御力はオリジナルを遥かに超えている。

▶ガズ・ゼオシル級

■デザイン画

ヘクサ・グラン級

DATA
全長：3600m/全幅：3200m/全高：300m
固定兵装：拡散プラズマ砲×2/プラズマ砲M×1/対艦レーザーS×1/対空パルスレーザー×1

ジーマ・エミュ軍に3隻のみ存在する巨大戦闘指揮艦。グー・グラン級よりも一回り小さい船体を核に巨体すべてをアンテナとして機能させ、わずか1隻で300隻近い艦隊を完全統率することが可能。ニューロオペレーティングシステム（NOS）を前提に艦隊の頭脳としての能力を優先した艦で、火力や艦載機搭載能力は巨大な姿に比すると非常に低い。また、巨体さ故に航行速度も遅く、運用するには常に前衛艦による護衛を要する。

■デザイン画

ボア・トーラス級

DATA
全長：3000m/全幅：3000m/全高：3000m
固定兵装：マスドライバーキャノン×2/クラスターミサイルS×1/パーティクルレーザーM×1/対空パルスレーザー×1

ブリッジを含む中央船体を5つのリング状のマスドライバーキャノン砲台が交叉するように囲む。
複雑な回転運動とそれを完璧に制御するシステムにより全方位攻撃が可能。
全長3000m

オーダーズの本拠地となる宇宙機動要塞で「大蛇の輪」とも呼ばれている。ブリッジを含む船体を5つのリング状マスドライバーキャノンが交叉する形で囲んでいる。マスドライバーキャノンの複雑な回転運動とそれを完璧に制御するシステムにより、極めて正確な全方位攻撃が可能である。

■デザイン画

ズィー・アール2級

DATA
全長：3300m/全幅：4800m/全高：2800m（ズィー・アール級）
全長：4200m/全幅：4800m/全高：2800m（ズィー・アール/+Z級）
全長：25000m/全幅：17000m/全高：13000m（ズィー・アール2級）
固定兵装：不明

オズロッソ財団が開発した、マイクロ波収束砲「デュエル・ザッパー」の使用を主目的とする要塞。自艦隊の補給基地も兼ねている。超巨大な電磁コイルのようなフォルムをしており、磁場発生時にはその表面に磁気エネルギーが舞って見えるという。+Z級は、ゾルジオネ級1隻を連結し、デュエル・ザッパーを制御可能とした状態。ズィー・アール2級は対ヤッハバッハ用に開発された決戦兵器であり、ゾルジオネ級2隻との連結により艦隊単位で敵を殲滅する長距離ハイペロン結合束砲「クアッド・ザッパー」が発射可能となる。

▲ズィー・アール/+Z級

▶ズィー・アール級

ナハブロンコ級

DATA
全長：450m/全幅：310m/全高：200m
固定兵装：量子魚雷M×1、量子魚雷S×2

多種多様なミサイルを搭載している水雷艇。ビーム兵器と比較して有効射程が短いため、素早く敵に接近できるよう機動力や航続能力などが強化されている。大きなリスクを伴う戦い方しかできないが、命知らずの海賊たちは好んでこの艦を用いているという。

■デザイン画

バシロッシ級

DATA
全長：800m/全幅：260m/全高：180m
固定兵装：対艦ミサイルL Lv.3×4、対艦ミサイルM Lv.4×1

対ヤッハバッハ決戦用にオズロッソ財団が開発したミサイル艦。船体と同程度の大きさ持つ巨大反物質ミサイル4基を船体の上下左右部に配備している。艦の主目的はミサイルの運搬およびミサイル攻撃だが、ミサイル発射後は機動力の高い中型の戦艦として運用が可能なほど基本性能は高い。

■デザイン画

スペランカー級

DATA
全長：450m/全幅：260m/全高：170m
固定兵装：対艦レーザーS×1

資源衛星などに派遣されることが多い研究開発艦で、発掘した資源を現地で研究することが可能。貨物搭載量も多く、資源輸送に用いられることもある。

■デザイン画

タイタレス級

DATA
全長：18000m/全幅：5000m/
全高：5000m
固定兵装：不明

いつの日か来るであろう第三次海峡戦争の為に、アイルラーゼンが極秘開発していた決戦兵器。超新星誘発兵器を搭載した巨大レーザー砲艦である。8本のオクトパスアームユニットにはそれぞれ超大型リフレクションレーザー8門、大型リフレクションレーザー5門、中型リフレクションレーザー16門が装備されている。エクサレーザー発射時には船体中央にある重力レンズユニットが分離して前方に展開し、発生させた重力レンズで発射角度や収束率を調整する。重力レンズユニットは、エクサレーザーとオクトパスアームに装備された全リフレクションレーザーを収束統合させて放つエクサレーザー・フルバースト（リングの直径とほぼ同じ口径1600mのレーザー）にも一役買っている。2隻が建造され、一番艦は小マゼラン宙域での戦闘に乗じた極秘発射試験の為に曳航されたが、予想を超えるヤッハバッハの戦力の前に急遽実戦投入され撃沈。残る二番艦は封印されていたが、後のヤッハバッハとの会戦で使用され轟沈した。

▼重力レンズリング

▶オクトパスアームユニット

■デザイン画

ヴィエフ級

DATA
全長：550m/全幅：140m/全高：170m
固定兵装：兵装スロットLL×1/S×2、SLショット Lv.1

アイルラーゼン空間重砲艦隊の主力となる砲艦。急遽建造された艦艇で、ほぼむき出しの大型粒子加速器と冷却ユニット、エネルギージェネレーターにブリッジを組み合わせただけの代物。戦域後方からの長距離支援砲撃としての運用が前提となっているため、通常武装は微弱であり、シールドジェネレータも搭載されていない。また、大出力ビーム発射後は、自ら放ったビームの電磁波障害により、一定時間レーダーが使用不可能となる。

■デザイン画

ゲバル級

DATA
全長：800m/全幅：250m/全高：220m
固定兵装：兵装スロットLL×1/M×2/S×1、SLショット Lv.1

ヤッハバッハとの決戦に向け、ヴィエフ級を改修した砲艦。砲身の強制冷却器を大型のものに換装にしたことで、次弾発射までのタイムラグの短縮と照射時間の延長に成功した。最大の特徴は艦首のビーム収束率調整ブレードが搭載されたことである。ビームの収束率を変えることで、中距離のワイドレンジ攻撃から超遠距離攻撃まで、状況と用途に応じた多彩な砲撃が可能となった。

■デザイン画

ベルボ級

DATA
全長：300m/全幅：190m/全高：130m
固定兵装：兵装スロットS×2

アッドゥーラ教国との緩衝地帯「タレイラント宙域」に展開している哨戒部隊、タレイラント駐留艦隊に配備されている早期哨戒艦。船底には高感度レーダーが搭載されている。レーダー機能や通信機能に特化した艦で、前線で異常があった場合、すぐに後方部隊に報せることを主任務としている。

■デザイン画

SS004級

DATA
全長：400m/全幅：230m/全高：270m
固定兵装：兵装スロットS×1

アイルラーゼン空間重砲艦隊で運用されているレーダー管制専用艦。ゲバル級またはヴィエフ級など長距離大出力ビームによる電磁波障害によってレーダーが使えなくなる砲艦に随伴し、敵の位置データを送る役割を担う。船体前方に電磁波防御アンテナプレートブロック、船体中央にはリングセンサーブロックを装備したレーダー管制に特化した艦であり、攻撃能力はほとんどない。

■デザイン画

ヴィスヤンシュ級

DATA
全長：360m/全幅：100m/全高：220m
固定兵装：兵装スロットS×2

船体後部に全方位レーダードームを装備した小型レーダー哨戒艦。違法密輸船や小規模な海賊団程度との交戦までしか想定されていない設計のため、武装は艦首に搭載されている小型砲2門のみである。

■デザイン画

ジン級

DATA
全長：150m/全幅：105m/全高：235m
固定兵装：不明

アッドゥーラ教国の要塞惑星バウスナイア周辺に配備されているビーム攻撃衛星。通常時は自律判断機能によって敵性艦を判別し、自動攻撃を行う。有事にはハイアヴァラン級のコントロール化に入り、的確な指示のもと敵艦への攻撃を行う。

■デザイン画

ハイアヴァラン級

DATA
全長：400m/全幅：235m/全高：275m
固定兵装：対艦レーザーS×1

自律攻撃衛星ジン級を最大8基まで同時制御可能なコントロール艦。複数のビーム攻撃衛星により同一目標をクロスファイアすることで、凄まじい破壊力を発揮する。なお、艦自体の防御力は高めだが、武装はほとんど搭載されていない。

■デザイン画

ベイロン級

DATA
全長：750m/全幅：320m/全高：320m
固定兵装：不明

アッドゥーラ教国本星の最終防衛艦隊、エルダータ枢機卿艦隊に配備されている艦で、艦首に重力圏生成砲を搭載している。オーバーロードに基づくテクノロジーを使用しているため艦船数は限られている。メインブリッジは艦後方に備えられているが、前方確認用の有視界サブブリッジが重力圏生成砲の上部に設置されている。

■デザイン画

ゴーシェ級

DATA
全長：800m/全幅：230m/全高：170m
固定兵装：兵装スロットLL×1

カバラズィ枢機卿艦隊に配備されている突撃砲艦。船体とほぼ同じ長さの粒子加速装置を持ち、強力なビームによる長距離砲撃を可能としている。その能力の代償として、航続距離は非常に短いものとなってしまった。普段はカバラズィ枢機卿艦へ係留されている。

■デザイン画

デヴァ・ハーラス/BU級

DATA
全長：2600m/全幅：1300m/全高：1500m
固定兵装：不明

カバラズィ枢機卿の乗艦デヴァ・ハーラス級の後部にドッキング可能な物資搭載モジュール。モジュール単体での航行が可能なため、後方に下がって物資を補給した後、再び最前線へ戻り補給ドックとして活動することもできる。最大8隻までゴーシェ級を係留し、補給やメンテナンスを行うことが可能である。

■デザイン画

ブランジ級

DATA
全長：340m/全幅：55m/全高：55m
固定兵装：クラスターミサイルM Lv.1×2、クラスターミサイルS Lv.1×1、対空クラスターミサイルS Lv.1×1

実体弾による砲撃に特化したヤッハバッハ軍の突撃艦。前面投影面積を限りなく小さくするというコンセプトを追求した結果、スティック状のシルエットとなった。敵艦隊中央へと突撃して全方位攻撃を行い、艦列を乱すとことを目的として開発された艦船である。

■デザイン画

グロリアス・デラコンダ級

DATA
全長：550m/全幅：240m/全高：135m
固定兵装：デラコンダ砲

エルメッツアの辺境宙域にある惑星ロウズの領主であり、かつてはOGドッグとしても名を馳せたデラコンダの専用軽巡洋艦。火力を中心とした強化がなされており、艦首にはデラコンダ砲と呼ばれる大出力レーザーを装備している。一撃必殺の威力を有する武装ではあるが弾数が少なく、長期戦は不得意である。また、無計画に砲台を増設した代償として、機動力が大幅に低下している。

惑星ロウズ領主 デラコンダの専用艦て、火力が非常に強化されており、艦首（?）にデラコンダ砲と名づけた大出力レーザーを装備している。ただし殆どが一撃必殺型の弾数が少ないものてある為、長期決戦になると息切れを起こす。また、無計画な砲台増設の代償として、機動力が大幅に低下している。

550m

■デザイン画

ジャンゴ級

DATA
全長：120m/全幅：50m/全高：25m
全長：120m/全幅：45m/全高：25m（ジャンゴ/A級）
固定兵装：対艦ミサイルS×2　※もしくは対艦レーザーS×2
または対艦レーザーS×1/対艦ミサイルS×1

■デザイン画

スカーバレル海賊団が用いる艦。フランコ級を改良した艦で、全体的に性能はアップしている。L級は、エルメッツァ・ロウズの領主デラコンダの護衛や、同宙域ボイドゲートの警備隊長専用機などとして運用されている。なお、エルメッツァ中央宙域に出現するジャンゴ/A級もスカーバレル海賊団が用いる改造艦だが、そのベース艦はフランコ級のようである。

◀ジャンゴ/L級

フランコ級

DATA
全長：120m/全幅：45m/全高：25m
固定兵装：対艦ミサイルS×2　※もしくは
対艦レーザーS×1/対艦ミサイルS×1

スカーバレル海賊団で一般的に使われている水雷艇。水雷艇とは言うものの、武装面においてミサイルに特化した艦船というわけではない。A級は、スカーバレル海賊団幹部であるアルゴンの配下が改造したタイプ。主に下っ端が日常的に用いている。なお、同型艦のレベッカ/LA級は、ロウズ警備隊が領宙犯罪者からの攻撃に備え、耐久性や機動性を上げた艦。LB級はデラコンダ直属の警備船として用いられている。

▲ジャンゴ/A級

▲レベッカ/LA級

▲フランコ/A級

▲レベッカ/LB級

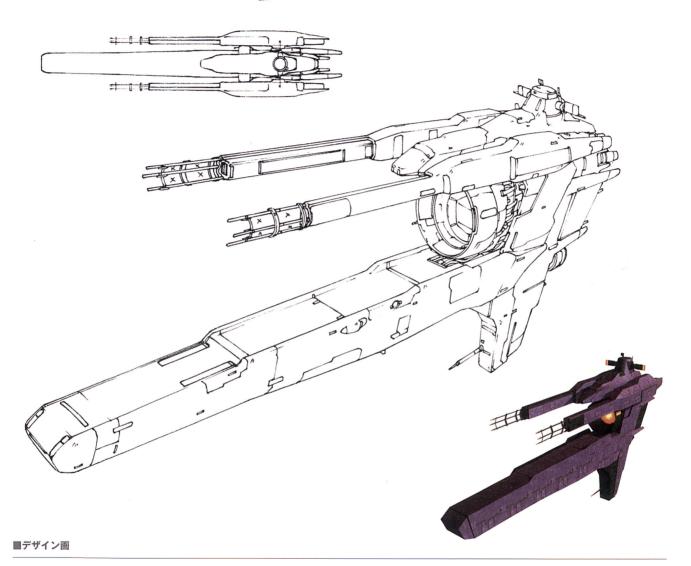
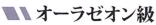
■デザイン画

ゴブリン級

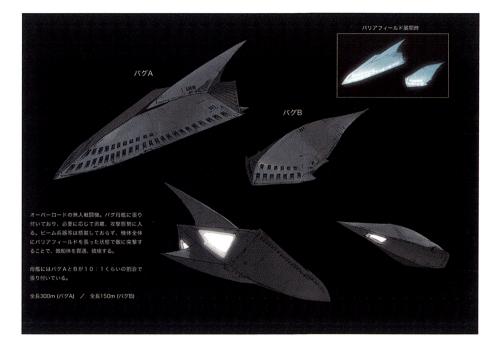
DATA　全長：420m/全幅：90m/全高：220m
固定兵装：兵装スロットL×1/M×2/S×2

ゴーゴリアン級の護衛を務める無人艦。ビームリフレクターで一定宙域内で放出されるビームを自艦に集中させ、結果的にゴーゴリアン級が一切のダメージを受けない状況を作り出す。耐久力が非常に高く、また多数で運用されるため、真っ正面から艦砲射撃でゴーゴリアン級にダメージを与えるのは極めて難しい。しかし、防御に特化した艦であるため、火力はやや低めである。

■デザイン画

オーラゼオン級

DATA　全長：1150m/全幅：1000m/全高：720m
固定兵装：対艦レーザーL×1/連装対艦レーザーM×2/対空パルスレーザー×2　※もしくは対艦レーザーL×1のみ

少年期のギリアスを付け狙っていた0Gドッグ・オライアの搭乗艦。戦艦クラスの能力に加えて、大量の機動機雷を搭載している。この機動機雷を展開させ、相手の動きを封じるといった戦い方を得意としている。

バグ級

DATA
全長：300m/全幅：130m/全高：90m
固定兵装：不明

■デザイン画

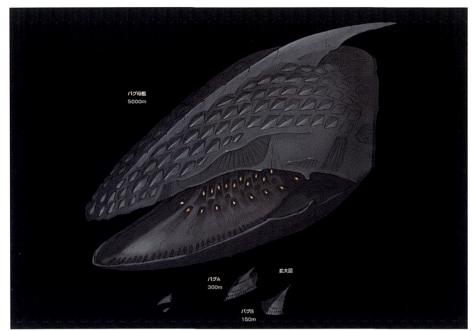
オーバーロードの無人戦闘機。通常は母艦であるマザーファージ級に張り付いており、敵を検知すると剥離して攻撃態勢に移行する。ビーム兵器等の武装は搭載しておらず、機体全体にバリアフィールドを張った状態で敵に突撃することで、敵船体を貫通、破壊する。

ファージ級

DATA
全長：3500m/全幅：1700m/全高：750m
固定兵装：オーバーロード攻撃×5

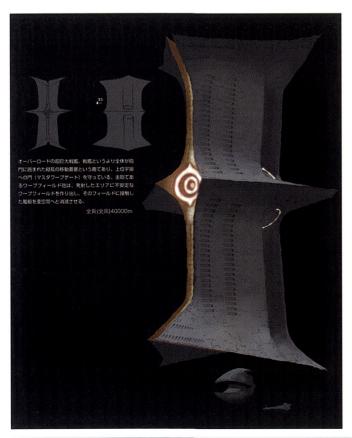
■デザイン画

人類の宇宙に干渉するため送り込まれた巨大艦で、実質的な主力艦として、マザーファージ級を護衛する。マザーファージ級に近づくものを自動的に殲滅するだけでなく、その攻撃により惑星などのあらゆる物質に壊滅的な打撃を与える。

マザーファージ級

DATA
全長：5000m/全幅：2600m/
全高：3000m
固定兵装：サテライトクロス・バグ/オーバーロード攻撃×2

バグ級を船体に張り付かせている艦船で、空母のような存在。マザーファージ級自体に戦闘能力はないが、艦体に張り付いている何百というバグ級により宇宙に存在するあらゆる物質を崩壊させることができる。ボイドゲートユニットを持っており、自立ワープが可能である。

■デザイン画

マスターファージ級

DATA
全長：30000m/全幅：29000m/全高：40000m
固定兵装：オーバーロード攻撃×3/ボイド生成砲×1/対空クラスターレーザーM×1

オーバーロードの超巨大戦艦。戦艦というよりも全体が砲門に包まれた縦長の移動要塞であり、上位宇宙へのボイドゲート（マスタワープゲート）の防衛を任務としている。主砲であるワープフィールド砲は、発射したエリアに不安定なワープフィールドを発生させ、そのフィールドに接触した艦船を亜空間へと消失させる。

■デザイン画

LM-001 クーベル

エルメッツァ中央軍が開発した汎用機。対艦攻撃、宙域偵察など様々な任務に用いられる。

DATA
全長：16m/全幅：13m/全高：4m/系統・タイプ：航宙機・汎用/サイズ：1
固定兵装：T1-対艦ミサイル/K114-リニアガン

LG-0012 ティオン

エルメッツァ中央軍が開発し、各国に輸出されている従来型対艦攻撃機。敵艦隊に接近して対艦攻撃を行う。

DATA
全長：12m/全幅：8m/全高：3m/系統・タイプ：航宙機・攻撃/サイズ：1
固定兵装：T1-対艦ミサイル/K114-リニアガン

LG-0014 ディミラ

ティオンのバージョンアップ機。対艦攻撃を強化している。

DATA
全長：15m/全幅：10m/全高：3m/系統・タイプ：航宙機・攻撃/サイズ：1
固定兵装：T2-対艦ミサイル/K114-リニアガン

LG-0015 エルナーサ

ディミラのバージョンアップ機。エルメッツァが開発し、小マゼラン各星に輸出している。

DATA
全長：18m/全幅：11m/全高：4m/系統・タイプ：航宙機・攻撃　/サイズ：1
固定兵装：T3-対艦ミサイル/K114-リニアガン

LF-F-033 ビトン

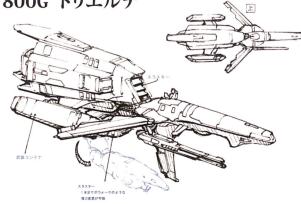
エルメッツァ中央軍が各国に輸出しているポピュラーな戦闘機。対空攻撃に長け、敵の艦載機との戦闘に用いられる。

DATA
全長：12m/全幅：9m/全高：2m/系統・タイプ：航宙機・戦闘/サイズ：1
固定兵装：SSL対宙ミサイル/K133-リニアガン

LF-F-035 フィオリア

ビトンのバージョンアップ機。制宙能力を強化している。

DATA
全長：12m/全幅：7m/全高：2m/系統・タイプ：航宙機・戦闘/サイズ：1
固定兵装：SSL対宙ミサイル/K133-リニアガン

N-1800G トリエルテ

DATA
全長：15m/全幅：8m/全高：6m
固定兵装：T2-対艦ミサイル/パルスレーザー

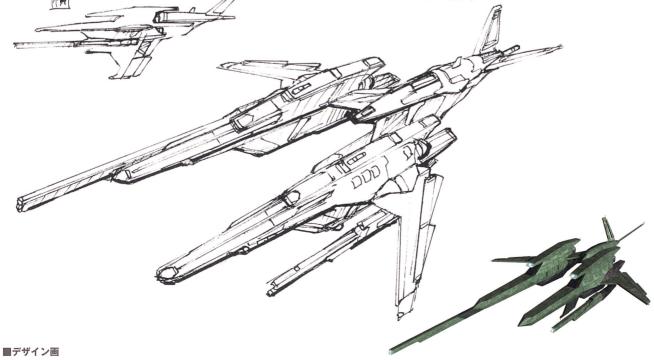
ネージリンス軍が採用している多機能の艦載機。一般航海者にも供与されている。

■デザイン画

N-2100F ハーキュリー

DATA
全長：20m/全幅：16m/全高：7m/系統・タイプ：航宙機・戦闘/サイズ：1
固定兵装：SSL対宙ミサイル/パルスレーザー

ネージリンスの技術を集結した戦闘機。制宙能力は小マゼラン随一。

■デザイン画

N-3300A メテオン

ネージリンス軍が広く採用する艦載機。

DATA
全長：16m/全幅：15m/全高：6m/系統・タイプ：航宙機・攻撃/サイズ：1
固定兵装：T3-対艦ミサイル/パルスレーザー

ND-LS008 ノイセン

ネージリッドがアイルラーゼンへ技術提供した汎用機。

DATA
全長：16m/全幅：10m/全高：5m/系統・タイプ：航宙機・汎用/サイズ：1
固定兵装：GE21-対艦ミサイル/超縮レーザー

ND-LS009 シヴィル

DATA
全長：17m/全幅：18m/全高：6m/系統・タイプ：航宙機・汎用/サイズ：1
固定兵装：GE24-対艦ミサイル/超縮レーザー

ノイセンのバージョンアップ機。銀河連邦各国で汎用的に用いられる艦載機。

NHL-19F エルフレア

DATA
全長：18m/全幅：22m/全高：12m/系統・タイプ：人型機動兵器・戦闘/サイズ：2
固定兵装：GE-24対艦ミサイル/超縮レーザーガン

ネージリッドの中型艦載機。下部スラスターはムーブアーム構造となっており、スラスター噴出方向を自在に変えることで高いドッグファイト能力を持つ。

■デザイン画

NHL-20A プロミオン

DATA
全長：24m/全幅：9m/全高：14m/系統・タイプ：人型機動兵器・攻撃/サイズ：2
固定兵装：ポジトロンキャノン/超縮レーザーガン

ムーブアーム構造をスラスター部だけではなく、ペイロードアームにも採用した機体。射界が大きく広がったことにより高い戦闘能力を得たが、完全に乗りこなすには相当の習熟を要求する。

■デザイン画

NHL-22A ペルメオス

DATA
全長：24m/全幅：10m/全高：16m/系統・タイプ：人型機動兵器・攻撃/サイズ：2
固定兵装：ポジトロンキャノン/超縮レーザーガン

ムーブアーム構造採用機体の集大成と言える攻撃機。超級高速マヌーバーが可能であり、他の機体ではその機動についていくことは不可能な程のスペックを持つが、その能力を引き出せるパイロットは非常に限られている。

■デザイン画

ND-02-XX ミュウ・ガラリオ

DATA 全長：100m/全幅：65m/全高：36m/系統・タイプ：大型機
動兵器・攻撃/サイズ：3
固定兵装：ポジトロンキャノン/超縮レーザー砲

ネージリッドが対ヤッハバッハを想定して開発した大型艦載機。対艦・対空能力は銀河連邦随一。

■デザイン画

EA-0116

DATA 全長：6m/全幅：11m/全高：10m/系統・タイプ：：航宙機・攻撃/サイズ：1
固定兵装：小型プラズマ砲/リニアマシンガン

ジーマ・エミュが銀河連邦へ技術供与し、各国で広く採用されている攻撃機。

EA-0119

ジーマ・エミュがNOSシステムを導入した対艦攻撃機。

DATA 全長：11m/全幅：11m/全高：6m/系統・タイプ：航宙機・攻撃/サイズ：1
固定兵装：小型プラズマ砲/リニアマシンガン

EA-0120

ジーマ・エミュが対ヤッハバッハを想定して設計した新鋭攻撃機。

DATA 全長：14m/全幅：11m/全高：7m/系統・タイプ：航宙機・攻撃/サイズ：1
固定兵装：プラズマ砲/リニアマシンガンⅡ

EIT-1000

ジーマ・エミュの従来型汎用機。

DATA 全長：13m/全幅：12m/全高：5m/系統・タイプ：航宙機・汎用/サイズ：1
固定兵装：DDミサイル/リニアマシンガン

EIT-2000

銀河連邦に供与するため、ジーマ・エミュが開発した艦載機。

DATA 全長：13m/全幅：13m/全高：4m/系統・タイプ：航宙機・汎用/サイズ：1
固定兵装：小型プラズマ砲/リニアマシンガンⅡ

EOF-004

ジーマ・エミュが銀河連邦へ技術供与し、各国で広く採用されている戦闘機。

DATA
全長：14m/全幅：10m/全高：4m/系統・タイプ：航宙機・戦闘/サイズ：1
固定兵装：DDミサイル/リニアマシンガン

EOF-005

ジーマ・エミュがNOSシステムを導入した戦闘機。

DATA
全長：14m/全幅：14m/全高：2m/系統・タイプ：航宙機・戦闘/サイズ：1
固定兵装：DDミサイル/リニアマシンガンⅡ

EOF-006

ジーマ・エミュが対ヤッハバッハを想定して設計した新鋭戦闘機。

DATA
全長：13m/全幅：11m/全高：3m/系統・タイプ：航宙機・戦闘/サイズ：1
固定兵装：DDミサイルⅡ/リニアマシンガンⅢ

ADA-20 グーグ

アッドゥーラの従来型対宙迎撃機。

DATA
全長：26m/全幅：13m/全高：3m/系統・タイプ：航宙機・攻撃/サイズ：1
固定兵装：マルチミサイル/連装レーザー

ADA-23 ゼーゼ

アッドゥーラの新鋭戦闘機。小型ながら対空攻撃力は高い。

DATA
全長：37m/全幅：24m/全高：12m/系統・タイプ：航宙機・攻撃/サイズ：1
固定兵装：マルチミサイル/連装レーザー

YAG-D-09 ゼナ・ゼー

ヤッハバッハの汎用機。広い範囲の対空・対艦攻撃が可能となっている。

DATA
全長：19m/全幅：14m/全高：7m/系統・タイプ：航宙機・汎用/サイズ：1
固定兵装：クラスターミサイル/クラスターレーザー

YAG-D-12 ヅム・ゼー

ゼナ・ゼーのバージョンアップ機。各宙域の制圧にも用いられる。

DATA
全長：21m/全幅：17m/全高：7m/系統・タイプ：航宙機・汎用/サイズ：1
固定兵装：クラスターミサイルⅡ/クラスターレーザーⅡ

AG-D-21 ゲオ・ゼー

ヤッハバッハの技術をつぎこんだ艦載機。広く宙域制圧に採用されている。

DATA
全長：25m/全幅：16m/全高：8m/系統・タイプ：航宙機・汎用/サイズ：1
固定兵装：クラスターミサイルⅡ/クラスターレーザーⅡ

用語解説 #01

【あ行】

■RP器官

宇宙放射線を防ぐ"RP（Radical Protection）ホルモン"という分泌物を生成している内分泌器官。脳下垂体の一部に存在する。RPホルモンは、色の薄いメラニン色素のような働きを持ち、血液中に溶け込んで皮膚や粘液に分泌・定着、放射線を反射して人体から遮断する。メラニン色素より効果が高く、紫外線よりも遮断できる放射線の幅が広い。一定の濃度の放射線であれば、長時間被曝しても、放射線障害にならない。

■I³・エクシード航法

アイキューブ・エクシード推進。インフラトン・インデュース・インヴァイターを主機関として巡航時に用いられる推進手段。その最大移動速度は理論値で毎時0.1光年（0.11y/h）光速の876倍に相当するが、これはあくまで理論値であり、通常の航海者は光速のおよそ200倍を上限として航行している。I³エクシード推進では、我々が住む宇宙に下位従属する子宇宙を形成し、そこを通り抜けることで相対論的時間（ウラシマ効果）のギャップを調整する。これは複数の子宇宙を縦断する「アインシュタイン・ローゼンの橋」を架け、その上を通り抜けるという意味で「架橋効果」、または「ブリッジ・エフェクト」と呼称される。

■アイルラーゼン近衛艦隊

本来アイルラーゼン軍の中核をなす艦隊であったが、第二次海峡戦争敗戦時に解体。以後は王族による表敬訪問の際の護衛艦隊として、上限120隻までの編成を認められるのみであった。大マゼラン統一戦争の際には戦時編成として大幅な増員が行われ、最終的には万を超える艦隊をロエンローグが率いている。

【アイルラーゼン近衛艦隊】稀代の英雄・ロエンローグ卿が率いる近衛艦隊。彼のみが所有する戦艦アーマズィウスL/C級が艦隊の象徴的存在となっている。

■アッドゥーラ教

大マゼラン歴1940年代に爆発的な浸透を見せた、「人は大地にあるべし」という教義を持つ星間宗教。その宗主国たるアッドゥーラ教国では、教皇の特認を受けた枢機卿他少数の人間だけが、必要最低限の資源獲得、貿易、防衛のためにのみ宇宙へ出ることを許可されている。

【アッドゥーラ教】宗主国のみならず、他の勢力内にも多数の教徒が点在。その教義の元、デモ活動などを行っている。

■アッドゥーラ教国

大マゼラン・ロンディバルト連邦に対して、唯一表面化している敵国。大マゼラン銀河最古の国家であり、かつては大マゼランの植民惑星全てを支配下に置いていたが、第一次海峡戦争に破れ、その支配地のほとんどを失った。しかし、地球から大マゼランへと最初に到着した世代交代型移民船「始祖移民船」が同国に存在し、これに使用されていたオーバーテクノロジーの流用により、潜在的な戦闘能力は未だ一国で連邦全体に匹敵するとも言われている。

【アッドゥーラ教国】オーバーテクノロジーの影響が強く、大マゼランにあっても他の勢力とは異なる風土を持つ。

■イスモゼーラ社

艦船の兵装、モジュールの開発を行なっている兵器会社。特に実弾系兵装の開発には高いノウハウを持つ。惑星フィオンの本社はスカーバレル海賊団に乗っ取られてしまい、社長のカリオ・イスモゼーラは惑星クラーレへと避難した。

■インフラトン・インヴァイター

艦艇の主機関。内部に「高エネルギー状態の子宇宙」を「招き寄せる」ことによりインフラトン粒子を抽出、エネルギー源とする。通常、主砲や艦内設備等、全てのエネルギーをこの機関から賄っている。

■WAVE

航宙軍における女性兵の一般的呼称。

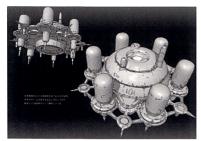
■ヴォヤージメモライザー

艦船に搭載される航行記録装置。フェノメナ・ログと異なり、航行に関する艦内装置の稼働状況と共に航海情報を記録していくため、事故等のトラブルがあった際の原因解明手段として回収、解析される。ユーリが入手したエピタフ探査船から回収されたという同装置は、小マゼランへと向かうヤッハバッハ先遣隊の映像を捉えていた。

■宇宙開拓法

大マゼラン歴1885年に制定されたマゼラン銀河全体に広まる法令。惑星の発見者には、惑星の所有権と自治権が認められる。かつては高名な0Gドッグだった「デラコンダ・パラコンダ」もこの法律により自らが発見した「惑星ロウズ」を自治領として統治。領民の流出を恐れ「航宙禁止法」を制定し、ロウズの民を大地に縛りつけている。

【イスモゼーラ社】運良く避難したカリオは、海賊団壊滅後も社には復帰せず"アドホックプリズナー"ユーリと行動を共にしたとも言われている。

【あ行～か行】

【宇宙港】ヤッハバッハ帝国の大型宇宙港（イメージ）。宇宙港により、国のある程度の風土色、技術力を推測することも可能だ。

■宇宙港

各居住可能惑星に設置される宇宙艦艇用の港。居住可能惑星が発見されると、まず全宇宙共通ユニットである空間通商管理局施設が設置され、その後宿泊、入国管理施設等が各国によって外殻として増設されていく。空間通商管理局の施設でありながら外観が国によって異なるのはそのためである。

■APFシールド

Anti-energy Proactive Force Shield　アンチエナジー・プロアクティブ・フォース・シールド（対エネルギー・プロアクティブ力場遮断）。強力なフォース・シールドによって艦体をラッピングし、敵弾（指向性高エネルギービーム）の到達を防止するシステムで、この世界における全ての艦艇の基本装備となっている。フォース・シールドは敵弾（ビーム）の固有周波数に干渉し、その効力を減衰させるが、ビームの周波数は多岐に渡るため、あらかじめ複数の周波数に対応するフィールドを重複するようにレイヤー展開する。

■エピタフ

約10センチ四方のキューブ。謎の物質で出来ており、時折遺跡の中から発見される。
曰く、『手にする者は莫大な財を得る』。
曰く、『宇宙を統べる力の根源』。
曰く、『神への道が開かれる』等と、
その力について語られるが誰もその真実を知る者はいない。

【エピタフ】一般的には謎の遺物として扱われるエピタフ。質に入れると艦船の購入資金程度は手に入るほど、その価値は高い。

【エピタフ遺跡】エピタフと同様に謎の多い遺跡。惑星ムーレアのみならず、ゼーベンスト自治領などでもその存在が確認されている。

■エピタフ遺跡

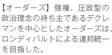
エピタフの眠っていたとされる遺跡。その壁面の所々には、ひどく画数の多い文字らしき文様が彫り付けられている。また、不思議な光沢を持つ床は材質不明であり、レーザーナイフを簡単に弾く程の硬度を持つ。エピタフと共にその存在理由は謎に包まれているが、惑星ムーレアの遺跡から採取されたサンプルがリム・タナー天文台に持ち込まれ、その解析が行なわれた。

■エルメッツァ星間国家連合

エルメッツァ星間連合・小マゼランにおいて最初に発展した勢力。その拡張の間に多くの異文明との接触、吸収を繰り返し、現在は小マゼラン最大勢力となっている。艦隊の数は多いが勢力圏の広さに見合ったものでは無く、中央政府及び主要惑星以外は地方軍閥に任せきりというおざなりな防備しかしていない。その為小規模な内乱の頻発や海賊の跳梁により、中心部以外の治安は悪い。経済的にも主要惑星のみが優遇され、辺境惑星は貧困に喘ぐといった構図が出来上がっており、さらに主要惑星への労働力の流入策を積極的に推し進めた為、辺境の若い労働力不足、過疎化といった構図的問題が永く未解決のままである。

■オーダーズ

ロンディバルト銀河連邦議会の諮問機関。議長をデクレマン・ユーキスが務める。主要産業のトップクラスによって構成されているが、現在は軍需産業系統の人間が完全に牛耳っており、銀河連邦軍、及び連邦議会にも大きな影響力を持っている。

【オーダーズ】強権、圧政型の政治理念の持ち主であるデクレマンを中心としたオーダーズは、ロンディバルトによる連邦統一を目指した。

■オズロッソ財団

かつてエンデミオン大公の庇護の下で、新時代の造船企業として設立された軍需・造船企業。大マゼラン銀河の経済界を取りしきる重鎮ザバス・ザンブルグが会長を務める。近年は独自の巨大企業惑星を本拠地として活動し、ロンディバルト中央政府への技術供与を開始し、その強国化の一翼を担った。

【オズロッソ財団】会長のザバスは巨大企業惑星を自治領として所有し、大規模殖民時代末期には、その惑星を本拠地として活動した。

【か行】

■カルバライヤ星団連合

かつてはエルメッツァの辺境地であり、一攫千金を狙う労働者達が埋蔵されている資源を求めやってきた宙域。やがてその星から周辺宙域へと居住圏が拡大し、独立の気運が盛り上がった結果、エルメッツァ中央政府によって独立が認められた。

用語解説 #02

■監獄惑星ザクロウ

監視システムと自動攻撃システムが自律して永久可動する防御システム「オールト・インターセプト・システム」により、外界とはほぼ完全に隔絶されている小マゼランの監獄惑星。カルバライヤで活動するグァッシュ海賊団の頭目など、多数の札付きが収容されている。

■監獄惑星ラーラウス

プラズマ層により脱出は不可能と言われている大マゼランの監獄惑星で、エンデミオンの管轄下にある。当局により逮捕された札付きどもが多数収容されており、囚人達は「ジゼルマイト」という鉱物の発掘作業に従事させられている。

【監獄惑星ラーラウス】プラズマ層に覆われたラーラウス上空。なお、"アドホックプリズナー"ユーリもこの惑星に収容されていた。

■観測者

オーバーロードによって不確定の宇宙を「観測」し、確定させる為の力を遺伝子レベルで埋め込まれた人類。彼らは自身の役割に対して自覚症状が無く、他の人間と変わった点も見られない。ただ唯一違う点を上げるとすれば、それは彼ら自身の強い内的欲求衝動として現れる、宇宙に飛び出し様々な事象を見て回りたいという意思である。

【観測者】自覚なしに、謎の遺物であるエピタフの力を開放したユーリ。彼もまた、オーバーロードによって選別された観測者のひとりだった。

■ギルド

宇宙航海に役立つ技能を持つ人物が、雇い主を求めるために利用する拠点。エルメッツァの惑星ラッツィオやネージリンスの惑星ヘルメスなど、さまざまな惑星に存在する。

■グァッシュ海賊団

上位ランカーとして名高い女海賊サマラの好敵手・グァッシュが率いる海賊団。グァッシュが監獄惑星ザクロウに投獄された後には、むしろその勢力を増してカルバライヤ星団連合の宙域で無法の限りを尽くした。

■空間通商管理局

あらゆる政府、星間国家から独立してAIによって運営される存在であり、宇宙の航路、ワープゲートを管理する。宇宙に住む人類の死生を握る施設であることから、禁忌不可侵の存在とされている。宇宙港の中枢部である艦船の管理施設、メンテナンス施設は通商管理局による統一規格が使用されており、艦艇、モジュール設計社はその規格に合わせるように設計開発を行っている。(全銀河共通でモジュール、兵装が組み込めるのはその為)

■グラヴィティ・ウェル

重力井戸。宇宙船内に重力を創り出す装置だが、その仕組みはブラックボックス化され、完全には解明されていない。人類はその技術のもたらす結果を受け入れるのみである。エクシード航法と共にこの技術の発見が長期宇宙航海の確立に寄与した2大技術と言われている。

■航宙法

大マゼラン歴1940年、ボイドゲート周辺宙域の所有を巡り紛争が多発するという事態を受けて制定された、マゼラン銀河全体に広まる法令。ボイドゲートが全ての人類生活圏の物流の要であり、かつ死生を握る重要な建造物であることから、この法令でゲート周辺宙域を「公宙」として定めた。

【さ行】

■SAVOS(サーヴォス)

シナプス制御用ナノマシン。大マゼラン、ジーマ・エミュの技術に由来する物で、元々は戦場における感情の乱れをコントロールする為に開発されたと言われている。

■事象揺動宙域

一般に「ゆらぎの宙域」と呼ばれている、宇宙に点在するサルガッソー的宙域。この宙域では時間と空間と因果律が全て散逸した状態で漂っており、位相空間の測定が完全に不可能な状態となっている。子宇宙(チャイルドユニバース)の形成過程でなんらかの理由により、複数の子宇宙が重なり合ってしまって形成された空間と考えられており、奇形的ワームホールの一種ともいわれるが正体は不明。この空間に迷い込んだ者は、その存在確率が限りなくゼロに近づきながら拡散する。

■始祖移民船

太古に始祖達が、母星より宇宙へと散らばる際に使用されたとされる巨大移民船。世代交代型の超長距離航行船だったと言われるが、今ではその存在は伝承の彼方である。

【始祖移民船】惑星バルメリアに存在する一隻の始祖移民船。しかし、大マゼランで暮らす人々にとって、それは伝承上の存在でしかない。

■自治領

宇宙開拓法に定められた惑星発見者による自治領宙。宇宙開拓法第11条により、その防衛には領主が全ての責を負う。ただし海賊等はともかく国家レベルの侵略には対処できない為、多くの自治領主は近隣国家と協定を結び上納金を納める形で領宙の保全を図っている。カシュケントが自治領でありながらネージリンス所属なのはそのためである。

■スカーバレル海賊団

老練な海賊アルゴン・ナラバタスカが率いる海賊団。エルメッツァ星間国家連合の宙域に出現し一部の軍人を抱きこんでいた同海賊団は、その策謀によりエルメッツァ軍を悩ませた。

【か行～た行】

【自治領】レッドバザールなど一部はパスが必要になるものの、流通においては比較的自由な風潮が見られるカシュケント周辺。自治領内の雰囲気は、領主の持つ雰囲気そのものとも言える。

■ゼーペンスト自治領

2世領主のバハシュールに統治されている自治領。惑星ゼーペンストを発見し自治領とした初代領主は人格者であったとされ、その配下にはウルゴ将軍のような優秀な人材もいた。しかし、近年にいたってはバハシュールが親の遺産をくいつぶし、海賊の人身売買に手を貸しているとも言われている。

■ゼオスベルトユニオン

大マゼラン・ロンディバルト連邦領宙内のフリーの船乗り達が集うギルド的存在。実際にはゼオスベルトと呼ばれる小惑星の密集宙域に集中するギルドを、まとめて便宜上このように呼称しているだけであって、このような組織が存在する訳ではない。連邦内に所属する組織とはいえ、独立意識は高く、依頼があればどんなことでも引受けるタフな連中の集まりである。

■セグェン・グラスチ

惑星シェルネージに本社を置くネージリンス最大の造船企業。政財界の重鎮であるセグェン・ランバースが会長を務める。カルバライヤとの決戦時には、国内で開発された唯一の戦艦「オルジアール級」を戦線に供給した。なお、ヤッハバッハ帝国による小マゼラン征服後はヤッハバッハの総督府に食い込み、全面的な支援を受けている。

【セグェン・グラスチ】ネージリンス国唯一の戦艦「オルジアール級」。ネージリッドからの技術供与もあり、セグェン社の造船技術は小マゼランでは突出したものだった。

■0Gドッグ

宇宙航海者の俗称。「航宙法」とは別に独特の「アンリトゥンルール」を持ち、それを破る者は唾棄すべき存在として軽蔑の対象となる。アンリトゥンルールの最も有名な物は、戦いは宇宙で決着をつけ、地上の民間人を巻き込まないというもので、この思想は戦争においてすら援用される。宇宙航海時代となって、航路を押さえれば実質的にその星の死命を制することが出来る現実もあり、地上への軍事攻撃は不必要で残虐な行為として非難の対象となる。

【た行】

■ダークマター

宇宙にある星間物質のうち自力で光っていない、あるいは光を反射しない仮説的物質。光やX線、赤外線など電磁波での観測手法では検出不可能と考えられる物質であることから、"暗黒物質（ダークマター）"と呼ばれる。宇宙を構成する要素としては、陽子、中性子など既に観測されている物質が占める割合はごくわずかであり、その5～6倍程度をこのダークマターが占めていると考えられている。0Gドッグ達の間では、宇宙で散った命はダークマターとして漂い、転生の時を待つと信じられている。

■第一次海峡戦争

大マゼラン歴1970年に勃発した戦争。アッドゥーラ教国の発した大マゼラン宙域の航宙禁止令に対しエンデミオン大公国が反旗を翻し、それにロンディバルト、アイルラーゼン各自治区が同調し大マゼランで初となる大規模な戦争へと発展した。戦争は2000年にようやく終結。アッドゥーラ教国は多くの支配宙域を失い、大マゼランの覇権を失った。

■第二次海峡戦争

マゼラン歴2300年に勃発した戦争。ネージリッド宙域の覇権を巡ってエンデミオン大公国とアイルラーゼン王国との対立が激化し、大規模な戦争へと発展した。2350年、ロンディバルト連邦国の参戦によってアイルラーゼンが敗北し、戦争は終結。この戦争によりアイルラーゼン王国はアイルラーゼン共和国と改称され、王権の剥奪と共に国体は共和制へと移行させられたが、完全なる象徴として王族が残ることは許された。これは第一次海峡戦争より続くアイルラーゼン王族の保全を、時のエンデミオン大公が口添えした為と言われている。

■大マゼラン・ロンディバルト連邦

正式名称は「ロンディバルト及び自由通商同盟」であり、「大マゼラン・ロンディバルト連邦」は一般的呼称である。ロンディバルト連邦国を中心とした連邦国家であり、内部に多数の星間国家を抱える大マゼラン最大の勢力。アッドゥーラ教国からの独立戦争である「第一次海峡戦争」において結成されたFCA（自由通商同盟）を母体とし、「第二次海峡戦争」によってロンディバルトを中心とした広域な連邦国家として成立した。

■T.A.C.マニューバ・スラスト

タクティカル・アドバンスト・コンバット・マニューバ・スラストの略。艦隊交戦時の回避機動に使用される。機敏な動きを実現するため、キック力の強い小型核パルスモーターを併せて使用する場合が多い。

■タンホイザに叩き込め

もともと口の悪い0Gドッグ達のスラングでも、最も下品なもの。面と向かって相手にこの言葉を吐いた場合､即､命のやりとりとなってもおかしくなく、ユーリは女性であるトスカがこの言葉を口にするのを内心止めさせたかったらしい。宇宙航海を続ける0Gドッグにとっての「タンホイザ」とは跳躍航法に使う時空の歪みや、通常空間と高次空間の狭間を指す「タンホイザー・スペース」を意味する言葉と思われるが、その詳細は不明である。

用語解説 #03

【タンホイザに叩き込め】"アドホックプリズナー"と呼ばれ、大マゼランに欠かせぬ存在となったユーリは、決戦において初めてこの科白を口にした。

■追跡者

観測者のそばにいて、彼らの行動をトレースするポインタ。「観測者」と同様に、この役割を持たされた人物も、自身の役割に対して無自覚的であり、自発的意思で観測者に寄り添っていると思い込まされている。

■電磁レールキャノン

大型の質量弾を電磁誘導により加速、射出する対艦兵装。レーザー兵器に比べると着弾までのタイムラグが大きいため命中率は低いが、APFシールドにより対レーザー防御の発達したこの世界では、その打撃力の高さから一定の需要がある。

【電磁レールキャノン】戦艦マグリブ級など、ネスカージャ政府軍及び反政府軍の艦船はレールキャノンをその主兵装としていた。

■伝染病エンバラス

ユーリ達の時代を遡ることおよそ100年前に、小マゼランにおいて流行したウイルス性の伝染病。元は辺境惑星のみに存在する風土病であったが、航路の確立により航海者を通じて爆発的に流行した。感染した患者は宇宙放射能に対する抵抗力が極端に弱まる為、航海者はもちろん、オゾン層のような放射線吸収層の弱い惑星においても多数の死者を出した。大マゼランとの協力により、現在は治療法が確立されている。

■特務機関ENR

特務機関ENR（＝Espionage Network of Rondibult）はロンディバルト連邦大統領直轄の諜報組織であり、必要に応じて大統領の命を受け連邦各地において諜報任務にあたる。議会の承認無しでは常備軍の動員が出来ない大統領にとって、唯一の直接戦力でもあるが、その戦力は小国規模にも満たないレベルである。

■トリニオン機関

星間議会のシンクタンク。代表をノーレッジ・ワイマーが務める。各星系の有識者によって構成されており、星間議会に強い影響力を持つ。オーダーズもトリニオン機関も軍事力を持つが、これは両議会には軍事を持ち込まずという建前によるものであり、実質的な両者の軍事的後ろ盾となっている。

【トリニオン機関】代表のノーレッジは早期からヤッハバッハについての情報を得ていたと言われ、オーダーズとは異なる方法で連邦の統一を模索していた。

■ドローンヒッグス粒子

ボイドゲート近辺において観測される11番目のヒッグス粒子。ボイドゲートの稼動によって一瞬観測されるものの、すぐにシンメトリーを失うと低次の対象性へと移行することなく消滅してしまうことから、その特性は未だ多くの謎に包まれている。

【は行】

■バダック商会

アイルラーゼン共和国の民間軍事会社。ギャン・ボルドバ・バダックが会長を務める。惑星ノイルにあるバダックPMCにはフリーランスの登録スタッフが雇える「スタッフアサインルーム」があるほか、クルーの砲術能力や管制能力を強化する「トレーニングルーム」が完備されている。

【バダック商会】ノイルの他にフォルゴスにも「バダックPMC」を置くバダック商会。会長のギャンは、忙しく周辺宙域を航行していることが多い。

■パンモロ

偶蹄目ウシ科の動物と思しき、大型の家畜種。始祖移民船による航海時代に品種改良されており、他の動物と比較して疫病等に強く、あまり環境に左右されず飼育・繁殖が可能と

【パンモロ】エルメッツァの惑星ボラーレなど、草原地帯の多い様々な惑星でその飼育・繁殖が進められている。

【特務機関ENR】惑星メリルガルドのENR本部。大マゼランの諸勢力がようやく集結した際は、ここが対ヤッハバッハ対策の本部となった。

【た行〜や行】

なっている。農耕の補助役、あるいは肉牛や乳牛として飼養されており、多くの星で貴重な動物性蛋白源となっている。

■フェノメナ・ログ

航海記録装置。ただし通常の航海記録装置は艦艇に付随するものだが、こちらは艦長となった0Gドッグ個人に付随するデータを記録する。ここには所有艦のナショナリティコード、性能諸元をはじめとして、たどってきた航路、交戦記録等が全て自動記録される。艦艇の乗員募集の際にはこのデータが公開されることが一般的で、0Gドッグ達はこのデータをもとに、命を預ける艦長を選ぶのである。

■フェルメドシンホルモン

低重力障害に対するホルモン。腎臓で生成されるビタミンDに替わるホルモン。ビタミンD同様に、骨組織の代謝を促進している。コレステロールから体内でホルモンに変化。ビタミンDとは違い、低重力にあっても、カルシウムを効率よく骨に代謝する働きを持つ。このため、宇宙空間にあっても、骨軟化・骨粗しょう症などの疾患が発生しない。

■ボイドゲート

ボイドゲートには通常のボイドゲートと、「デッドゲート」と呼ばれる機能停止した状態の2種類が存在する。デッドゲートは古い遺跡的な扱いをされており、空間通商管理局によるチャートにも記述されていない。なお、大規模殖民時代末期には何らかの手段によって機能を再開したデッドゲートも確認され、一部の艦船が「アンシエントゲート」と呼ばれたこのゲートを使用したという。

【ボイドゲート】ボイドゲート間を瞬時に行き来する「ゲートジャンプ」の発見により、活動宙域は飛躍的に拡大。大航海時代が始まった。

【マシンナリィタワー】惑星ニーデラントにそびえたつマシンナリィタワー。その最上階の女王の部屋には、女王フー・リーが座している。

【ま行】

■マシンナリィタワー

ジーマ人はインプラントコーダーと呼ばれる通信端末を右側頭部に埋め込んでおり、他者とのコミュニケーションを言語を介さず直接脳から行う。そのシステムを掌り、全ての情報の集約と発信を行っているのがマシンナリィタワーである。

■メーザーブラスター

マイクロ波を用いた銃器。水分子の動きを活発化させる。照射された箇所は水分子の加熱により、部分的に焼き切れてしまう。その性質から艦の内壁を傷つける恐れが少ない為、0Gドッグ達に好んで利用されている。

■メディック

惑星ネロに拠点を持つ、エルメッツァの医療ボランティア団体。所属艦船がエルメッツァ領宙内の各所を回遊し、医療活動を行なっている。

【メディック】特異なフォルムのメディック病院船。その活動は航宙法で保護されており、いかなる勢力もこの艦への攻撃は禁止されている。

■メテオストーム

ゴッゾ〜ファズ・マティ間に発生する宇宙海流。小惑星帯が2つの惑星の引力によって潮の満ち引きのように流動しており、航行する艦隊に甚大な損傷を与える。質量物の衝突から艦体を守る「デフレクターユニット」が有効とされる。

■モスボール処置

軍艦等を再利用することを考慮し、極力劣化することを防ぐため開口部などを防水、密閉加工し保存すること。インフラトン・インヴァイターに対する減圧、封鎖処理も併せて行われる。

■モリガン・コリエステ社

ネージリッドの造船会社。モリガン・コリエステは初代会長の名であり、以後この社の代表は全てその名を名乗ることになっている。本拠地はネージリッドだが小マゼランへの輸出も視野に入れており、兄弟国であるネージリンスで要人の集うパーティーに出席し、売り込みを行っていた。

【モリガン・コリエステ社】かつては小マゼランにも足を運んでいたモリガン。ヤッハバッハの侵攻後は、もっぱら惑星エスラントの通商商会に腰をすえていた。

【や行】

■傭兵集団トランプ隊

おもに小マゼランで活動していた傭兵集団。ギルドに所属する傭兵で組織された戦闘集団だが、その構成メンバー、主要な活動などの

用語解説 #04

【や行～ら行】

詳細は不明である。リーダーのプブロネンとサブリーダーのガザンは、"アドホックプリズナー"ユーリの少年期から行動を共にしていたとも言われている。

【傭兵部隊トランプ隊】惑星ラッツィオのギルドで、少年期のユーリに出会ったというプブロネンとガザン。傭兵部隊のものか、揃いの空間服を身につけている。

【ら行】

■ランキング

名声値によるOGドッグのランキング。集計は空間通商管理局による。1000位までのランキングは適時更新され上位に位置するものは"ランカー"として尊敬と畏怖の対象になっており、その頂点には常に大海賊ヴァランタインが位置している。登録は自己申告制であり、広い宇宙にはランキング非登録でありながらランカーと同等クラスの能力を持つ者もいると言われているが、やはりそういう者はあまり信用されない傾向にあるようだ。また、正規軍人は海賊などと比較されることを嫌い、ランキング登録を避ける傾向が強いが、稀にアイルラーゼン近衛艦隊総司令ロエンローグのように、軍人でありながらランキングの上位に名を連ねる者もいる。

【ランキング】ランキングで頂点に立つヴァランタインの愛艦で、強力な反物質砲「ハイストリームブラスター」を搭載するグランヘイム級もまた、宇宙最強の艦との誉れが高い。

■リジェネレーション処置

失った角膜や四肢の再生など、細胞組織の破壊・欠損に対し高度な組織再生処理を行なう先進医療。治療費は莫大なものとなる場合もある。

■リフレクションショット

"夜の無慈悲な女王"の異名を持つ女海賊サマラの愛艦・エリエロンドに搭載されている特殊兵装。斥力レンズを利用してレーザーを加速、重力レンズでさらに一点に収束させて目標に撃ち込む兵装で、通常レーザー砲の数倍の威力を誇る。

【リフレクションショット】リフレクションショットだけでなく、鏡面処理を施された艦体装甲など特殊な装備を携えたエリエロンド級。その製造元は不明である。

■リム・タナー天文台

惑星ティロアにある小マゼラン最高の天文・研究施設。既に地上からの天体観測施設としての役割を終えているため、情報の集積機能と解析能力を利用した研究の場として活用されている。エピタフ研究の権威として知られるジェロウ・ガンの愛弟子・アルピナ・ムーシーが天文台所長を務め、エピタフ研究に全面協力している。

■量子ゼノン効果

不確定な系に対して頻繁に観測を行うと、その系の量子の状態が変化できなくなることを指す。オーバーロードはこの効果を利用して観測者により宇宙の確定化、及びその後の新たな宇宙創成を行おうとしたものと思われる。

【リム・タナー天文台】設備が充実したリム・タナー天文台。ジェロウ・ガン研究所と同様に、小マゼラン屈指の研究施設と言える。

■ロエンローグ卿

第一次海峡戦争のおりに、万を越えるアッドゥーラ艦隊に包囲され危機に陥ったアイルラーゼン王を、わずか200の艦隊で救出した英雄。もともとは海賊であったが、その功により爵位に封じられ、終戦まで幾多の戦功を挙げた。以後アイルラーゼンでは最も優秀なOGドッグがその名を継ぐことになっており、最高の名誉となっている。

【ロエンローグ卿】軍人でありなら、常に"ランカー"でもあり続けるロエンローグ卿。その存在は、多くのOGドッグからも一目置かれている。

無限航路　設定資料集
Extra

I N T E R V I E W

宮武一貴氏×鷲尾直広氏

河野氏たっての希望により実現した宮武氏と鷲尾氏の対談。『無限航路』を媒介とすることで親子ほども世代の異なる2人のメカデザイナーに、互いのデザイナーとしての生い立ちや姿勢などを語っていただいた。

■OP

鷲尾氏（以降、鷲）： 具体的にデザイナー同士でやり取りすることは初めてですね。

宮武氏（以降、宮）： 僕と河森なんかはいつも大喧嘩ですよ。本音のぶつけあいという事ですけれどね（笑）。こうやって終わった仕事に対して「あれはどうだった？」という話をするのは、インタビューの時くらいですね。

鷲： ゲームをプレイしてヤッハバッハ艦の——、宮武さんのデザインの凄みに圧倒されました。勢力やキャラクターと、宮武さんの描かれた艦船も見事にマッチしていましたね。

宮： 最初の企画段階で、河野さんから「最強の帝国の、最強の軍隊」という帝国のイメージを聞いたんです。僕も「世界観を規定することになっちゃいますが、いいですか？」とうかがって、それからデザインが始まりました。ヤッハバッハの船というのは、ある意味最大メジャーの軍艦ですから、個性を極端に強く出す必要はなかったですね。威圧感があって、偉そうに見えればそれでいいと言う。ただ、ひと世代前の艦とか、かなり古い艦が生き残っているという艦の世代のような事は意識しましたね。

鷲： 僕もお話をいただいた時、戦艦の設定は凝った文章をいただきましたね。河野さんは依頼の段階で、誰にどの勢力を頼むと個性が活きるかという事を考えて発注なさっていたんじゃないかなと思います。

宮： 最初にお話をした時に、「ああ、するどい方だな」と思いましたよ。

鷲： あとは、なかなか妥協を許さない方でしたね。

宮： そうでしたね。駄目なものは駄目と言ってくれるので、逆にとても助かりました。実際の作業自体は、最初にラフ稿を出してから七ヶ月くらいでしょうか。僕の場合、イメージさえ出来てしまえば、あとの描く作業は事実上「ただの実作業」になるんです。それは、僕自身の中での作業には入らないんですけれどね。

鷲： 僕は最初に、宮武さんと大久保さんが描かれたものをいくつか見せていただいて。それからスタートでしたね。

宮： 他の方のデザインを見せてもらっていなかったので、僕は大久保さんと平行してやっていたのだと思いますが——、見せられて迷惑だったでしょうね（笑）。

鷲： いえ、とんでもない！　河野さんも、宮武さんのデザインについて嬉しそうに話してくれていましたよ。

■GAMEPART－01

宮： 船って、確かに描きやすい向きがあるんですよね。

鷲： CGに起こしてもらうのに、最低限どれを描けば分かってもらえるかという部分ですね。

宮： そう、伝わりやすいパースがあるんですよね。

鷲： CGも、このぐらいのポリゴン数で上手く省略して作ってくれているなと思いました。

宮： 僕らの描いた2パース——、もっと多く描いているものもありますけれど、そこから良くあのCGを生み出してくれるなと思います。安心して任せられますね。

鷲： ちなみに、CGデータをご覧になったことはありますか？

宮： ゲームはほとんどやらないので、DVDで送ってもらったものを見ました。

鷲： 確認しにくい部分もあるかもしれませんが（鷲尾氏、DSを取り出す）。

宮： ——ああ、すごいな。色々と面白いですね。これは横須賀に生まれ住んでいるものの実感ですが、軍艦っていろんな時代と国の軍艦がいるんですよね。アメリカの軍艦がいれば、日本の軍艦もいる。場合によってはロシアの軍艦も入港してきたりする。そういう光景を見ているので、これだけ色々な種類がいてくれると、これは贅沢だし、実際リアルだなと思います。

鷲： ゲームをやってみると、よくこれだけあるなっていうくらい艦船の種類がありますよ。本当に贅沢なゲームですよね。1周プレイするのに70時間ほどかかりました。さらに、自分がデザインしたものは2周やらないと使えないものが多くて、なかなか揃えられなかったんですが（笑）。

宮： 今のゲームは2周目、3周目の方に楽しみを取っておくっていう作り方をなさっているので、逆に言えばすごく楽しいですよね。

鷲： 遊ぶ方にしてみれば、非常にコストパフォーマンスが高いですね。戦艦も1周しただけでは全然集まらないので、時間があればもう1周やりたいと思います。

宮： もったいないというか、ある意味、贅沢な使い方ですね。

鷲： 宮武さんは、ゲームはなさらないのですか？

宮： 身近にひとりゲームにはまってしまった大人がいたので、

P R O F I L E

●宮武一貴

1949年神奈川県生まれのメカニックデザイナー、イラストレーター、コンセプトデザイナー。スタジオぬえ所属。小説『宇宙の戦士』(ハヤカワ文庫版)のパワードスーツ、『超時空世紀オーガス』のオーガス、『聖戦士ダンバイン』のダンバインなど、SF関連のイラストやアニメのメカニックデザインを多数手がけ、日本のSF作品に多大な貢献と影響を与え続ける。

●鷲尾直広

1972年新潟県生まれのメカニックデザイナー、イラストレーター。『宇宙のステルヴィア』のメカデザインにてデビューした後、『蒼穹のファフナー』『機動戦士ガンダム00』『異世界の聖機師物語』といったアニメ作品のメカデザインを担当。また、ハヤカワ文庫の『量子真空』『銀河乞食軍団 黎明篇』シリーズのイラストを手がけるなど、SFをメインに幅広く活躍する。

P i c k U p D a t a

●河森—河森正治氏

1960年富山県生まれのアニメーション監督、メカデザイナー。スタジオぬえ所属。サテライト専務取締役。大学在学中からメカデザイナーとして頭角を現し、20代初期に「超時空要塞マクロス」の"バルキリー"をデザイン。可変ロボットデザインの第一人者となる。現在もアニメ作品の原作、監督、演出、脚本、絵コンテ、メカデザインまでこなす他に、SONYのアイボ（ERS-220）やNISSAN「デュアリス」パワードスーツのデザインも手がけるなど、幅広く活躍するビジョンクリエーター。

●大久保さん—大久保淳二氏

1974年東京生まれのデザイナー、イラストレーター。1999年よりフリーランスデザイナー／イラストレーターとして活動開始。戦闘用二足歩行ロボットの操縦を再現するXbox用ソフト「鉄騎」のメカデザイナーとして脚光を浴びる他に、メカニカルキャラクターデザインの専門レーベル「出雲重機」の名で作品を発表した。

●マクロス—超時空要塞マクロス

1982年に放送されたテレビアニメーション作品。可変戦闘機バルキリー、巨大戦艦の中の都市空間、文化を持たない巨大異星人「ゼントラーディ」、パイロットと女性上官、アイドル歌手との三角関係など豊富なアイデアを盛り込み、異星人との星間戦争という壮大なストーリー描いたSFドラマ。劇中の歌手が実際にレコードを出すという、メディアミックスの先駆的作品でもある。

●ヤマト—宇宙戦艦ヤマト

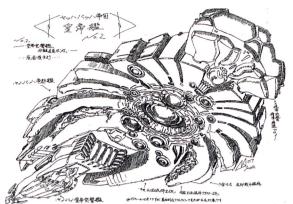
1974年に放送されたテレビアニメーション作品。宇宙戦争における戦闘の描写、詳細なSF設定など、放映当時の作品としては斬新な試みが取り入れられた連続SFドラマ。放送は予定の回数を待たずに終了したが再放送などで再び注目を集め、劇場映画が公開。社会現象とも言える大ブームを巻き起こした。

●幼年期の終わり

ハードな作風を持つイギリスのSF作家、アーサー・C・クラークの長編小説。異星人との遭遇によって新たな道を歩み始める人類の姿が、哲学的に描かれている。なお、日本においてはSF至上の傑作として、ハヤカワ文庫、創元推理文庫（『地球幼年期の終わり』）、光文社古典新訳文庫からそれぞれ邦訳版が出版されている。

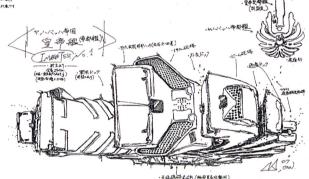
●オーガス—超時空世紀オーガス

1983年に放送されたテレビアニメーション作品。あらゆる多元世界が入り乱れた「相剋界」と、混乱時空修復

■艦船イメージ　ゼオ・ジ・バルト／P級

◀ゼオ・ジ・バルト/P級　底面後方より

宮：制宙権を完全に確保したなかでの「最強の軍隊」ということだから、相手の惑星の真上にそのまま侵攻して、武力制圧のようなかたちでビーム砲を使用するといった意図がありましたね。戦闘に入る前に、大体相手は降伏してしまうけれど、そうでない場合は惑星を破壊する前提で攻撃すると。だから、主力兵器である巨大なビーム砲は、真下に向かって攻撃するために艦の真ん中にあるわけなんです。

▶ゼオ・ジ・バルト/P級　正面より

宮：この艦は、まず「皇帝の乗る船で突撃艦」であるということまで話をうかがいました。帝国の紋章をそのまま形にすればいいという印象があって、それから起こしたものです。正面よりの隙間ですが、おそらくここから出撃したり——、国が動いているようなものですから、外交やら通商やらもここからするんだろうという感じでとらえていました。隙間の部分を出来るだけ描きたいなと思って描いたのですが、まあ手間がかかること（笑）。

染まってしまったらこれはアウトだな、と。それで、染まらないように気をつけていました。今は妻が僕の代わりに色々と見せてくれますから、それで納得しています。
鷲：それはありますね。僕も、妻が代わりにゲームをやって見せてくれたりもします。
宮：昔、河森が「ゼビウス」にはまったのを見ているので、さもないと仕事にならないなと。「あの当時はひどかったぞ」と言うと、「僕の時間を返してくれ！」って（笑）。以降、彼も「ゲームは仕事でするんであって、遊びでしてはいけない」という不文律ができたみたいです。
鷲：あぶないですよね（笑）。
宮：「ここがポイントか」と言うところを見せてもらったりはしますけれど、そういったかたちでしか楽しみようがないと言いますか。本当に楽しめるところまで辿り着こうと思ったら、それだけで時間をくってしまいますからね。
　そういった事は河野さんにもお話ししましたが、「僕もゲームは楽しみたいですけども、やるとお仕事の方に差し支えるので」ということで、ゲームのクライアントの方々には予め全部お話してあるんですよ。
鷲：『無限航路』は、純粋に楽しもうと思ったら100時間以上はかかるでしょうしね。
宮：「息抜きでちょっとやっているんだ」と言っても、「いや、それは息抜きじゃないだろ？」と言われたら返す言葉がないですよね（笑）。

■GAMEPART－02

鷲：『無限航路』の中で、僕が担当した艦が脆いのはしょうがないかなと思いましたね。デザイン的にも（笑）。そして、やっぱり宮武さんのデザインは「頑丈」なんですよ。
宮：頑丈でなかったら話にならないだろう、というかたちに自然となりますね。ある意味、自分に枷をはめている部分でもあるんですが、デザイン上、意図的に先が尖るのは止めているんです。鼻先が丸くてゴツいのが多いので、余計に頑丈な印象が強いと思いますね。
鷲：『マクロス』のゼントラーディの戦艦も、どちらかというと尖っているものが少なかったですね。カムジン艦は尖っている感じでしたが。
宮：あの艦は艦首部分が再突入艦なので、空力的な要求ということだけであのかたちなんですよね。ただ、軍艦というものは、空力的な部分を排除しないとシルエットとして軍艦らしく見えてこないと言うか、先を丸くするということで重く

の鍵となる「特異点」の争奪戦を描いた、「超時空要塞マクロス」に続く超時空シリーズの第2作。異世界風のメカニックコンセプトを宮武一貴氏が創出し、同時期の『聖戦士ダンバイン』と並んで宮武デザインの代表作となった。

●ゼロテスター
1973年に放送されたテレビアニメーション作品。吹雪シン、荒石ゴウ、リサがゼロテスター1号機に乗り込み、機械化人類アーマノイド星人の地球侵略を阻止するために闘うSF作品で、高度なSF設定をともなう高年齢向けの作劇が話題を呼んだ。なお、第39話以降は「ゼロテスター地球を守れ！」に改題されている。

●宇宙のステルヴィア
2003年に放送されたテレビアニメーション作品。超新星爆発の衝撃波の到来にさらされた未来の太陽系を舞台に、宇宙ステーション・ファウンデーションⅡ「ステルヴィア」、宇宙機「オーバビスマシン」などの豊富なアイデアを盛り込みつつ、成長する少年少女を描いたSFドラマ。

●富野さん—富野由悠季氏
1941年神奈川県生まれのアニメーション監督。旧称、富野喜幸。1964年から虫プロダクションに所属。杉井ギサブロー、出崎統、高橋良輔、石黒昇らとともに、『鉄腕アトム』『リボンの騎士』などの手塚治虫作品のアニメ化に脚本・演出担当として参加。フリーとなった後も様々な作品を創作し、『無敵超人ザンボット3』、『機動戦士ガンダム』、『聖戦士ダンバイン』などでロボットアニメに次々と新境地を切り開いた。

●高橋良輔さん—高橋良輔氏
1943年生まれのアニメーション監督。1964年から虫プロダクションに所属。虫プロ時代は手塚治虫原作のアニメ作品の脚本、演出を担当した。虫プロ退社後、『ゼロテスター』以後はサンライズ社作品を中心に携わり、『太陽の牙ダグラム』、『装甲騎兵ボトムズ』などでリアルロボット路線とされる世界観を確立した。

●ライディーン—勇者ライディーン
1975年に放送されたテレビアニメーション作品。古代ムー帝国の血を受け継ぐ主人公と妖魔帝国が戦う本作は、ムーの守護神「ライディーン」が登場する富野氏の初監督ロボット作品となる。搭乗者を選ぶロボット、化石獣、美形敵役などの様々な試みを盛り込み、当時のロボットアニメを代表する作品となった。

INTERVIEW

見えるというか……。本当はそういうものではないんですけれど、一種の記号としてそういうことが役立ちますね。
鷲：僕もどちらかというと、古い艦は尖らせていませんね。逆に新しい艦の方は、尖った感じの方が、河野さん的に望まれていたのかなと思います。でも、やっぱりそういう艦はゲーム中では脆いですね。
宮：戦艦のパラメータをゲームの基本的なモジュールとして見せてもらうと、すごく細かいことになっているなと感心します。細かいパラメータの調整で、それぞれの個性が出てくるんですよね。足が遅ければ、総弾数は僅かずつ上回っていたり、ミサイルの速度が少しずつ速かったり、追尾性能が僅かに違ったり――。「開発に携った方は、ここところの差を一体どこでどう考えてつけているんだろう？」と、そっちの方が興味がありますね（笑）。そういうものを見せてもらうと「ああ、ゲームのプログラマーの方ってものすごい苦労をなさっているな」と思いますね。だから、開発には時間がかかって当たり前です。
鷲：『無限航路』くらい艦の種類が多いと、バランス調整が大変だと思いますね。
宮：それが画面で動くということは贅沢ですよね。さらに言えば、「宇宙戦艦」のゲームというのは、ある意味理想的なんですよね。アニメーションでは、どこまでも一つの主人公の艦のもとに全てを集約しなければいけなくて、ストーリーは物語の中でしか展開できない。この艦を中心に動かしてみたいと思ってもそういう芸当はできませんから。それを考えると、最高なんだろうなとつくづく思います。
鷲：戦艦ゲームというのは久しぶりだし、かなり思い切ったコンセプトのゲームでもありますよね。数もこれ以上多いと大変だし、バランス的には調度いいという感じです。
宮：拝見させていただいても、「おお～」という感じがしますよね。
鷲：最初に発注された時に、「使いたくなるようなデザインで」ということは言われていたんですよね。だから、それぞれどんな方向性でもかっこ良く、個性があって、使いたくなるようなデザインの艦ばかりになっていますね。
宮：デザインする側としては、「これはこう使うとかっこいい」という事を頭で思いえがいて描いていますからね。また、僕らにとって幸せなことは、『ヤマト』に始まり、演出効果を意図的に考えて提示してくれた作品が多かった。演出に対するインストといいますか意識といいますか、デザインする上では結構大事なんですよね。
鷲：画面が小さいのでなかなか見えないですけれど、艦が飛び散るとか、ブリッジでのやりとりとか、そういう演出も「ならでは」ですよね。
宮：ゲームは、そういった演出のしやすさを考える必要はあまりないのも楽とは言えますね。デザイナーとして考えることは、ゲームの中の個性をいかに引っ張り出してやるかということだけですから。
鷲：アニメーションでは、無理やりでも終わらせなければいけない、という時間的な厳しさもありますよね。
宮：テレビアニメーションの場合は、クールもありますからね。それで逆に、制作進行さんの仕事がいかに大変かという事も分かるし。そうなると、確かにゲームは制作進行さんがいませんよね。
鷲：それだけに、贅沢なつくりができるという。
宮：最初はゲーム制作の方の役割というのがよく分かりませんで――つまりプロデューサーさんがどういう仕事をするのか、ディレクターさんがどういう位置にいるのかとか。だから、河野さんが中心というのは、なるほどと思いましたね。

■DESIGNERPART－01

宮：『無限航路』の評判はどうだったのでしょうか？
鷲：僕は30代なんですが、『ヤマト』や『マクロス』の宇宙戦艦のイメージが強いかなと思います。あとは、やはりSFですよね。『幼年期の終わり』のように、物語も壮大なものでした。ですので、『無限航路』はそのあたりの宇宙戦艦が好きという方や、昔のSFが好きという方――多分、僕よりも上の世代が一番ハマるんじゃないかなと思います。
宮：なるほど。イメージそのままですね。SFは、内輪では「浸透と拡散」という言葉で語られていて、もう拡散しきっているイメージがあるけれど、確かに「宇宙戦艦もの」はまたうけていますよね。
鷲：『ヤマト』の頃は僕もまだ小さかったですけれど、小学生の頃から『マクロス』や『オーガス』を楽しませていただいた世代で、宮武さんの作品はほとんど見ています。ちょっと世代が下になりますけれど、うちの妻も『マクロス7』がすごく好きなんですよ。今日も「宮武さんのサインをもらえないかな?」と言われたほどで（笑）。
宮：ありがとうございます（笑）。でも、作品世界の印象というのは、監督の腕前次第ですからね。僕はデザイナーですから、その作品世界を聞いてデザインしています。ひと作品ごとに方向性やコンセプトはそれぞれ違うので、デザインのカラーもすべて変えているつもりなんですが……。僕自身のカラーというものが出てしまうみたいです。そういう姿勢でやること自体が、もうカラーなんだとも言われますけれどね。
鷲：発注を受けて、初めは監督から色々意見を聞いて創り上げていくという感じですね。自分でデザインしているというよりは、一緒に創り上げているような。
宮：そうですね。基本的には、監督の頭の中にあるもやっとした雲のようなものを、具現化する感じでしょうか。監督自身も絵描きであることが多いですけれど、自分自身では外に伝える絵が生み出せずにいる。お話をうかがってそれを引っ張り出して、徐々にかたちを固めていくのが、僕の仕事なのかなと思います。
鷲：僕も、監督さんのイメージ漠然としたものを聞きながら作業をすることはありますね。そこで頭の中に何となくかたちができた瞬間、「突破したな」というか「あ、これはいけるな」と思うと、大体かたちが出来上がります。
宮：それはありますね。僕はそれを降りてくると話しますね。

Pick Up Data

●コン・バトラーV―超電磁ロボ コン・バトラーV
1976年に放送されたテレビアニメーション作品。超電磁の力で合体する巨大ロボ「コン・バトラーV」が地球侵略を目論むキャンベル星人と戦う本作は、スーパーロボット路線とされる世界観を確立。さらに、キャンベル星人側のドラマ性をも描く事で、魅力的な人物描写や戦争の凄惨さといったメッセージ性を持つ作品となった。

●鈴木良武さん―鈴木良武氏
1942年東京都生まれのアニメーション原作者、脚本家。1963年から虫プロダクションに所属。演出助手と制作進行を務めた後、『宇宙エース』の脚本で脚本家デビューする。フリーとなった後はサンライズに設立初期から関わり、『ゼロテスター』から原作を担当。その後も『勇者ライディーン』、『無敵超人ザンボット3』など、多くのサンライズ作品の原作やシリーズ構成、脚本を手がけている。

●ダンバイン―聖戦士ダンバイン
1983年に放送されたテレビアニメーション作品。富野氏が描くサンライズロボットアニメの代表的作品であり、異世界「バイストン・ウェル」の世界観、恋、狂気、野望といった登場人物の心理を描いた人間ドラマ、昆虫をモチーフにした独特のメカデザインが話題を呼んだ。

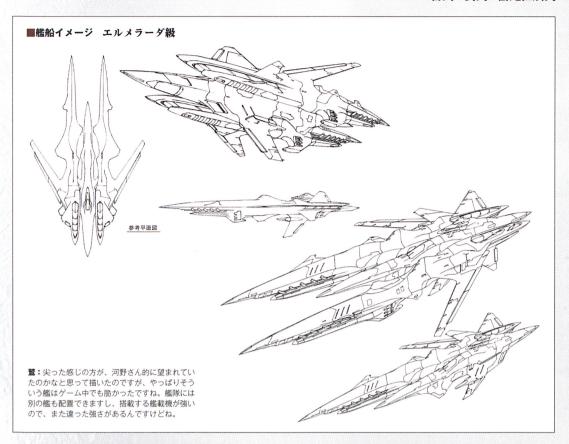
●湖川さん―湖川友謙氏
1950年北海道生まれのアニメーター、キャラクターデザイナー、演出家。旧名、湖川滋。『宇宙戦艦ヤマト』シリーズ、『銀河鉄道999』の作画監督を経て、1980年代に、『伝説巨神イデオン』『聖戦士ダンバイン』など富野氏監督作品のキャラクターデザインを担当した。

●ガンダム00―機動戦士ガンダム00
2007年に放映されたテレビアニメーション作品。TV放映のガンダム作品としては初めて分割放送を行われ、セカンドシーズンは2008年に放映された。圧倒的な武力「ガンダム」による紛争根絶を目的とする私設武装組織の戦いを描いている。

●石黒さん―石黒昇氏
1938年東京都生まれのアニメーション監督、演出家。アートランド代表。『宇宙戦艦ヤマト』で現場を取り仕切るアニメーションディレクターを担当。アートランド設立後は、ディレクター、監督を務めた『超時空要塞マクロス』『メガゾーン23』『銀河英雄伝説』などの人気作で注目を集めた。

宮武一貴氏×鷲尾直広氏

■艦船イメージ エルメラーダ級

鷲：尖った感じの方が、河野さん的に望まれていたのかなと思って描いたのですが、やっぱりそういう艦はゲーム中でも脆かったですね。艦隊には別の艦も配置できますし、搭載する艦載機が強いので、また違った強さがあるんですけどね。

僕の場合は、世界とコネクトする——世界のフィーリングを自分の中にどう取り込むかなんです。それがリンクした瞬間、かたちというのはどうにでもなるなと思えるんですよ。そういう仕事の進め方——デザインの方法論が分かったのは、『ゼロテスター』の頃でしたね。

鷲：僕が初めてアニメーションの仕事をしたのが『宇宙のステルヴィア』という作品なんですが、その発注を受けた時にプロデューサーさんに「ゼロテスターみたいにしてくれ」「ロボットもゼロロボットみたいにしてくれ」と言われました。

宮：それはまた不思議な趣味を（笑）。『ゼロテスター』は創映社、今で言うサンライズさんの作品ですね。最初のメカ作品なので、技術的にもセンス的にもまだ稚拙でした。ただ、富野さんと高橋良輔さんが引っ張っていた作品ですから、もう、やる気はものすごかったんですよ。

鷲：70年代の前半ですよね。

宮：ええ。大学を卒業して大学院に行きながらやっていた仕事だからなぁ……。

鷲：放送は73年だったんですね。僕は72年生まれですけれど、なぜかオープニングは覚えているなぁ……。

宮：生まれた翌年に『ゼロテスター』でしたか。僕はまだ自分が青二才のつもりなんだけれど、歳月が感じられて少し困るかな（笑）。その次が『ヤマト』で、次が『ライディーン』や『コン・バトラーV』——、そういった中で知り合ったのが富野さん、高橋良輔さん、そして鈴木良武さんという、かつて虫プロの若手の中でも、特にすごい人たちだったんです。皆さんSFに対する造詣が深く、デザインや作品世界というものをものすごく大事にされている方たちでした。そこで色々と教えていただいて、理念と方法論が身につきましたね。

そのあとの『マクロス』は、河森と長い間練り上げてきた自分たちの企画でしたから間違うも何もないわけですけれど、他の方と仕事をした時にその方法論が正しかったと安心したのは、十数年ぶりに富野さんと『ダンバイン』をやった時でしたね。最初の頃は、作品独特の昆虫世界のようなイメージはなく、まず「駄目と言ってもらおう」と思って何点かの神像のようなロボットを描いたんですが、「僕も分からないけど、君も分からないみたいだから」ということで、次に世界観の方を詰めていくことになったんです。そして、富野さんの話を聞きながら進めていって、昆虫に乗って手綱を引いて飛んでいる人間を描いた時に「これだ！」と言ってもらえて。その段階からコガネムシ型のドラムロや、ダンバインを描いたんです。作画の中心も湖川さんという話だったので「何を出しても大丈夫だな」と安心して、一晩ふた晩で描き上げま

●佐藤監督—佐藤竜雄氏

1964年神奈川県生まれのアニメーション監督、演出家。大学卒業後、亜細亜堂に所属。監督として『機動戦艦ナデシコ』を手がけた後フリーとなり、『宇宙のステルヴィア』、『バスカッシュ!』など様々な作品で監督、原作、脚本、シリーズ構成などを手がけた。

●大河原さん—大河原邦男氏

1947年東京都生まれのメカニックデザイナー。大手アパレルを経て、1972年から竜の子プロダクション入社。『科学忍者ガッチャマン』以後はメカデザイン専門となる。中村光毅氏と「デザインオフィス・メカマン」を設立。『タイムボカンシリーズ』を経て、1978年からフリーとなる。サンライズ作品では、『機動戦士ガンダム』『装甲騎兵ボトムズ』などのリアルロボットアニメから『勇者シリーズ』などのスーパーロボットアニメのメカデザインを担当。幅広い分野で活躍している。

●ガッチャマン—科学忍者隊ガッチャマン

1972年に放映されたテレビアニメーション作品。科学忍者隊と秘密結社ギャラクターの戦いを描いた本作は、吉田竜夫とその弟・九里一平のデザインによる斬新なコスチュームとキャラクター、SF作家小隅黎（柴野拓美）によるSF考証、中村光毅らによるメカデザインにより一世を風靡。後のSF・ヒーローアニメにも多大な影響を与えた。

●吉田竜夫さん—吉田竜夫氏

1932年京都府生まれの漫画家、アニメ原作者。竜の子プロダクション（タツノコプロ）設立者。1955年の『鉄腕力也』で本格デビュー。1962年、弟の吉田健二や九里一平と共に竜の子プロダクションを設立。『宇宙エース』『科学忍者隊ガッチャマン』『マッハGoGoGo』といった傑作を数多く世に送り出した。

●中村さん—中村光毅氏

1944年東京都生まれのアニメーション美術監督。1964年からタツノコプロに所属。『科学忍者隊ガッチャマン』の科学忍者隊側メカ、『マッハGoGoGo』のマッハ号などを手がける。1976年の「デザインオフィス・メカマン」設立後は、美術に専念。『機動戦士ガンダム』、『風の谷のナウシカ』などで美術監督を務めた。

●安彦さん—安彦良和氏

1947年北海道生まれのアニメーター、キャラクターデザイナー、漫画家。1970年に虫プロ養成所の2期生として入社。在籍中にその卓越した画力を養った。後に創

I N T E R V I E W

した。そういった流れで、デザインの過程というのはある意味富野さんに教えてもらったという感じでした。

鷲：そのあとファンタジーものが流行りましたけれど、当時、小学生だった頃に『ダンバイン』の世界観とロボットは非常に新しいなと衝撃を受けましたね。

宮：いかにも富野さんらしい「絶対に他の人と同じにはしないぞ」という意思が明確にありましたからね。皆さん、富野さんと仕事をする事を結構恐がるんですけれど、ご一緒してすごく面白いし、怖いと思ったことはあまりないですね。

鷲：サンライズさんからは『ガンダム00』などの仕事をいただきましたが——。話をしたこともないんですけれど、怖いなという印象はありますね。

宮：はっきりと文句を言ってくれますからね（笑）。でも、それはデザイナーからするとすごく助かることなんですよ。富野さん自身もデザインのセンスがある人だし、機械好きな人ですから。遥か大先輩の偉い監督さんだと思って接していると、子供のようなところもあって、「これ、僕が子供の頃に描いたんだけどさ」と飛行機の絵を見せくれたこともあったり（笑）。そのあたりを逆に楽しめるかどうかが、富野さんとの仕事のやり方かなと思います。

鷲：ガンダムの面白いかたちのものは、富野さんがラフを描いているんですよね。

宮：どうしようもなくなると「これでやって!」と、富野さんが自分でデザインしますからね。でも、それはすごく正しいんですよ。『ヤマト』の石黒さんも、打ち合わせで好みのものが出てこないと、次の日に原型を出してくることがよくありました。二人とも全然タイプは違うけれども、同じ虫プロ出身で、しかも美術系の大学を出ているアニメーター志望の、デザインがこなせるSF好きの監督さんだったんですよね。僕はそういった、とても素敵な監督さんと早い段階で仕事をして育ててもらったんです。今は、いかに自分に悪影響を及ぼすものから自分を守り通すかということに苦労する時代になってしまっているところもあるから、僕は非常に幸せだったんですね。

鷲：僕も、最初にやった『ステルヴィア』の佐藤監督が、同じような方でしたね。佐藤監督も自分で絵を描く方なので、途中、迷ったらスケッチを出してもらったりもして。その最初の作品で、デザインのやり方を教えてもらえたというか。人によるのかも知れないですけれど、そういった面では、今もあまり変わらないのかも知れませんね。

宮：そう考えると、我々は幸せな国に生まれていると思いますよ。欧米の場合には、アニメーションというものは本当に子供向けのものとして周りで固めてしまっていて、そこから先の発展——、自由な展開がない「作られた世界」で動くしかないんですけれど。日本のアニメーションというのは、予算は少ないですけれど、人的な質は高くて、しかも規制があまりない。おかげで平気で対象年齢を上げられるし、競争が激しいから、作品世界を独自に作り上げていかないと話にならない。逆に、そういった中で育つデザイナーは、割と自由にできますよね。

欧米の場合には、デザインはごく小規模で、「これは！」というかたちで影響を残しているものと言うと、ほんの数作品——「スタートレック」と「スターウォーズ」、それに「ギャラクティカ」くらいでしょうか。どう頑張っても、宇宙戦艦やロボット、戦闘機のデザインが十何年間に一作や二作出来れば御の字という状態でしょうしね。それと比べると、我々は比較にならないほど恵まれた環境の中で育っていて、いくらでも先に行けるんですよね。

鷲：その後は僕も含め、宮武さんの作ってくださったあとを辿っている感じですね。

宮：大河原さんと僕は、何故かそういう風に見られがちですね。

鷲：僕らの世代から見ると、やはり宮武さんと大河原さんのお二人が最初に見えてしまいますね。メカデザイナーという職業ができた頃と、宮武さんと大河原さんがメカデザインをバリバリやっている時期が重なったという感じでしょうか？

宮：そうですねぇ。独立した頃が、会社の外にデザインを頼んでいかないとダメだということになった時代で、そこで頼まれたのが『ゼロテスター』なんですよ。

大河原さんの場合、竜の子プロの『ガッチャマン』を僕らの仕事より前にやったわけなんですけども、竜の子プロという社内で「美術の仕事」としてデザインをやっていたんですよね。『ガッチャマン』の大半を吉田竜夫さんと中村さんと二人で煮詰めて行き、その手伝いのようなかたちでもって、大河原さんがやっていたという状況だったみたいです。

当時の『ゼロテスター』のスタッフたちは、『ガッチャマン』を見て悔しくて悔しくてたまらなかったんですよ。絵は上手い、美術はすごい、何から何まで稚拙なところがどこにもない。おさえられるべきところはすべておさえている。何であんな芸当ができるんだ、といいながら一所懸命頑張っていたんですよね。中村さんは後に「あれは社内の仕事で、描きやすいかたちで描いていたんだよ」、と言っていましたが、「あれで描きやすいかたち？」と僕は思うんですけどね（笑）。その悔しさが、後の『ライディーン』に繋がって、富野さんが「人に任せちゃだめだ」と、中心になって世界観を組み立てていったんです。打ち合わせには最初から参加させていただいたんですが、そこからは安彦さんもいましたし、皆さんがいて、バックグラウンドが育ってゆく——、その過程と一緒に僕らも育つことができたんですね。

言ってしまえば、サンライズがよってたかって、メカニックデザイナーの世界を育ててくれたんだと思っています。『ダンバイン』の時がひとつのピークで、それからあと十年間ちょっと暇になって、『舞-HiME』あたりの時からはまた忙しくなって。

鷲：『ガンダムSEED』のあたりから、またメカの仕事が増えたましたね。やっぱりガンダムが元気だと、他のメカものも元気になるというか。

宮：僕も『ターンA』で久しぶりに富野さんから直接「軌道エレベーターをやって」という話をいただきましたが、そうしたらその次に「ガンダムSEED」では「以前のとは根本的

P i c k U p D a t a

映社に移り「ゼロテスター」、「勇者ライディーン」などに参加。創映社がサンライズとなった後は「無敵超人ザンボット3」、「機動戦士ガンダム」などに携わった。

●舞-HiME

サンライズが中心となって展開した、テレビアニメ、漫画、ラジオ、ドラマCDなどからなるメディアミックス作品。私立風華学園を舞台に、生徒達の友情、恋愛、戦いを描いた。テレビアニメーション作品は2004年に放映され、謎の生物「オーファン」などのデザインを宮武氏が手がけている。

●ガンダムSEED—機動戦士ガンダムSEED

2002年に放映されたテレビアニメーション作品。架空の年代であるC.E.（コズミック・イラ）70年代の地球連合とザフトによる戦争を描いた。劇中における「ガンダム」という機体名称の希薄化や、宇宙世紀以外を舞台としたガンダムシリーズのタイトルに「機動戦士」の冠語がつけられるなど、シリーズにおける新しい試みがなされている。

●ターンA—∀ガンダム

1999年に放映されたテレビアニメーション作品。「機動戦士ガンダム」誕生20周年企画の一環で制作された本作のメカデザインには、世界的なデザイナーであるシド・ミードが参加。独自のデザインを見せた。また、物語も、それまでシリーズと異なり、大規模な戦闘よりも政治的な駆け引きが多いものだった。

●出渕くん—出渕裕

1958年東京都生まれの漫画家、イラストレーター、アニメーターなど幅広く活躍するクリエイター。1979年に「闘将ダイモス」の敵ロボットデザインを担当。その後、漫画家兼イラストレーターとしても活躍。ガンダムシリーズや「機動警察パトレイバー」などでメカニックデザインを手がけ、三次曲面で構成された美しいデザインのメカを生み出した。

●エンジェルリンクス—星方天使エンジェルリンクス

1994年にWOWOWノンスクランブル枠で放送されたテレビアニメーション作品。原案は伊吹秀明の小説「星方遊撃隊エンジェルリンクス」。中国風文化が一般化した未来世界を舞台とした本作では、無頼のヒーローとは対極の財力の頂点に立つヒロインの愛艦として、宮武氏のデザインによる「エンジェルリンクス号」が活躍した。

●加藤直之—加藤直之氏

1952年静岡県生まれのイラストレーター。スタジオぬ

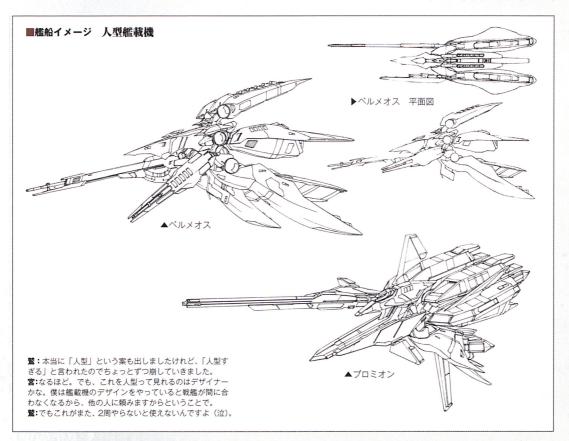
宮武一貴氏×鷲尾直広氏

■艦船イメージ　人型艦載機

▶ベルメオス　平面図

▲ベルメオス

▲プロミオン

鷲：本当に「人型」という案も出しましたけれど、「人型すぎる」と言われたのでちょっとずつ崩していきました。
宮：なるほど。でも、これを人型って見れるのはデザイナーかな。僕は艦載機のデザインをやっていると戦艦が間に合わなくなるから、他の人に頼みますからということで。
鷲：でもこれがまた、2周やらないと使えないんですよ（泣）。

に違うコロニーできますか？」という依頼が来たりしました。本当に、あのあとはにぎやかになりましたね。
鷲：ちょうどその手前が空いているせいか、メカデザイナーも僕らくらいの世代がいまだに若手という感じですね。『ガンダムSEED』あたりから育った人が、この後出てくるのかなと思います。
宮：そうですね。僕らの世代というのは、戦争が終わってベビーブームの時代に出てきて――それが第一世代とするならば、その後は、出渕くんや河森まで空いちゃうんですよ。で、次はあなた方の世代ですよね。ある程度の周期というのは存在するみたいですね。

■DESIGNERPART－02

宮：設定の書き込みは、基本的には、降りてきたバックグラウンドを忘れないうちに書き留めておくというコトなんです。最初の段階で「これは仕事先の誰のために描く」というのを頭の中に寝かせておいてから描くわけですから、当然ながら監督さんの好みも自然に入って、その方に理解しやすいようにといいますか、その方のツボにはまるようなポイントをおさえながら、基本的なかたちはこうだよということを伝えられるように描いていくんですが。それでも、頭の中に降りてきたものの十分の一も描けないし、実際には百分の一も描けてるのかな……というところですね。イメージは一瞬で手に入るんですけれど、絵を描くのにはどうしても一定の時間が必要ですし、その間に見えているものが片端から消えてしまうんですよね。物によっては、やっぱり絵で描いていくよりは、文字で書いたほうが早い部分もあるので、山ほど書き込むことになるんですけども。
鷲：僕たちは、この書き込みを見るのも楽しみなんですよね。僕も書き込むんですが、時間が……（笑）。
宮：足りなくなりますよね。僕としては気に入っている仕事なんですが、色んなパースを描いた『エンジェルリンクス』では、「とにかく船をまとめてください」と頼まれましたね。解説は大量にあるんですけれどね。デザイナーという仕事は、ある意味、昔はストレスがたまりましたね。今は半ば諦観に入ったといいますか。
鷲：僕はどっちかといえば、やっと食いっぱぐれないでやっていけるから、もうちょっとじっくりできるかなという段階ですが。
宮：ぬえになる前の頃には、後のぬえ設立メンバーになる4人でもって、鯖缶をひとつふたつ開けて、あとはご飯を炊いてきて皆でつついていたという時代もありましたから。詰る

え所属。千代田デザイナー学院在学時に同人会SFセントラルアートに入り、スタジオぬえ設立メンバーのひとりとなる。1974年、早川SFコンテスト・アート部門に1位入賞して以降、早川書房の「SFマガジン」やSF小説の表紙絵や挿絵を手がける。文庫版『宇宙の戦士』のパワードスーツのイラストで日本のSF界に大きな影響を与えた。

●SFセントラルアート―SFセントラルアート
元・スタジオぬえ社長の松崎健一を会長として発足した、SFアートのファングループ。主要メンバーは高千穂遙氏、宮武一貴氏、加藤直之氏。大学卒業を期にプロとしての活動を目指し、1972年に有限会社「クリスタルアートスタジオ」を設立。1974年にはクリスタルアートスタジオを発展解消する形でスタジオぬえへと移行した。

●乞食軍団―銀河乞食軍団
幅広く活躍するSF作家・野田昌宏氏が手がけたSF小説シリーズ。ハヤカワ文庫から外伝を含め21巻が出版されており、2009年からは、鷹見一幸によるシリーズの前日譚『銀河乞食軍団 黎明篇』が刊行されている。

●高荷さん―高荷義之氏
1935年群馬県のイラストレーター。師匠の小松崎茂と共に軍艦、戦車、航空機などのミリタリーアート・メカニックイラストの専門家として活動。『架空戦記』の表紙絵・挿絵、プラモデルのボックスアートなどを数多く手がけている。

●小澤さん―小澤さとる氏
1936年埼玉県生まれの漫画家。旧称、小沢さとる。代表作は潜水艦漫画史上の大傑作と言われる『サブマリン707』、『青の6号』など。艦船漫画界の先駆者と言える存在であり、多くの漫画家、アニメーターに影響を与えている。

●長岡秀星さん―長岡秀星氏
1936年長崎県生まれのイラストレーター。1970年に渡米し、ハリウッドにアートスタジオを設立。以降、数多くのアルバムカバー、映画広告などを手がける。その壮大な宇宙をテーマとした宇宙画、未来画が注目され、2万年前の原始絵画「アルタミラ洞窟」イメージポスターの制作、日本人初の宇宙特派員計画のための作品制作など、世界的なイラストレーターとして活躍している。

I N T E R V I E W

ところデザイナーとか絵描きって、自分が絵を描いていく上で困らなければ、食べ物だって何でもいいんですよね。たまにおいしいものを食べたいと思えば食べに出かけて、そのとき財布にお金が入っていればそれでいいという（笑）。生活の安定というか、食っていくことに対する恐怖というのは、デザイナーにとってはある意味どちらでもいい部分で。「今月の収入は少ないな」と思っても、そんなことは絵を描いているうちに忘れちゃうくらいのコトでしかないし、それで済んでいるんだからそれでいい——、デザイナーってこういう人種です。

食いっぱぐれないでやっていけるようになったのは『ヤマト』が始まったあたりかな……。でも、やっぱり、脇で加藤直之がハヤカワさん(ハヤカワ文庫)の仕事で、カラーのきれいな絵を描いているのは、かなりうらやましかったですよね。

鷲：加藤さんは、今はデジタルで作業をなさっていますね。

宮：今になってみると、デジタルは描いている気がしないので、絵筆に戻ろうとしているという事は聞きましたね。

鷲：自分も普段はアナログの方がいいかなと思いながらも、仕事ではデジタルで塗ることがほぼ100%になっています。でも、ものが残らないというつまらなさもありますし、色紙みたいなものには絵の具を使ったりしていますね。

宮：僕の場合は、他人の頭脳が作ったプログラムでもってタブレットで描いてみたりすると、そういうものが完全にイメージの邪魔してくれるので、紙と鉛筆の間に他のものを入れられないというのが実際のところなんです。ただ、色を付ける分にはデジタルの方が絶対に有利だとは思いますね。

鷲：それでもデジタルでは、絵を描いているという感じよりは、「組み立てている」みたいになってしまいますね。実際、絵なんだけれど、パーツを持ってきて重ねていくというか——、絵というよりはプラモデルを組み立てることに近いというか。

宮：プラモデルはある意味、共同作業じゃないですか？　基本となる戦闘機なり、車なりを設計した人がいて、実物があって、それを元に模型屋さんが知恵を絞って組み合わせ方を考えてかたちにしたもの——、それを自分がキットとして買ってきてさらに組み立て直す。アニメーションも、一本のフィルムが出来上がるまでには監督という旗振りがいて、プロデューサーさんがいて、何百人という方の手を経てようやく一つの作品が出来上がる。デザイナーのやっている仕事というのは、その最初の段階のワンピースを作る仕事だと思います。そうすると、イラストレーターが一枚の絵を描きあげる事——、もちろん最近はデジタルで描き上げられる事が多いですけれども、「自分ひとりの手で出来る仕事なのに、なんでこの人たちは共同作業をやっているんだろうな」と、はたで見ていて思うところもありますね。加藤直之にその事を言っても最初は分かってもらえなかったんですが、「最近は分かるようになってきた」と言っていました。

もちろんメディアによって色んな展開があるわけだけれども、どのメディアもみんな電子化されている時代になって。できる限り、自分の手で描く部分を残していったほうが楽しいのかなと思いますね。

■DESIGNERPART— 03

宮：デザイナー業界は「業界」と言えない、ある意味寂しい業界ですね。以前、人数を計算したことがあるんですが、そうしたら、地球全体で考えた時におよそ5000万人にひとりだったかな？

鷲：どの現場にいても、同じ顔を見ることになるという感じですよね。

宮：他の仕事もやりながらデザインにも手を染めるという方も入れると、日本でも200人、300人と増えていくわけですけれど、「アニメーションとゲームのメカデザインで生活している人」と言うと、日本でも本当に50人いかないくらいの世界ですよね。これで寂しくないわけがない。

鷲：作業していると外に出ないので、人とも会わなくなりますよね。一週間以上人に会わないでいるということもありました。

宮：そうなりかねません（笑）。完全な絵描きさんでカンバスに向かう事が全てになってしまうと、「ひと月、人と口をきいてないな……」という話も時々聞きますし。それでも、僕らデザイナーはまだ打ち合わせというものがありますからね。直接会うのが好きな監督さんもいますしね。でも、出て行かないと、「いい加減出てこーい」という監督さんもいますけどね。出渕くんとか（笑）。僕はどちらかというと人と繋がるのが嫌いなので、パソコンも携帯電話も持たないでいる人間ですけれど。それはそれで人のありようなので。

鷲：僕も仕事のツールとして持っていますが、どちらかというと携帯は好きではないですね。

宮：繋がることで安心できて他の苦労がなくなるから、それはそれで幸せなんじゃないかと思ったりもするけれど。ただ、僕は持たないよと。会社から「頼むから携帯買ってくれ」と言われるけど。おそらくデザイナーはそういう電子機器に最も冷淡な人種じゃないかと言われたことがあるんですけれど、「まぁそうなんだろうな」と思いますね。妙な憧れが全くありませんからね。

鷲：メカを描いているんだけど、そんなに執着がないというところはあるかもしれませんね。

宮：特にものに対する執着がないですからね。例えば加藤直之はものに対する執着が強くて、カメラ趣味に走ったり、オーディオに走ったり、そういった「ものを揃えていく」という事を大事にしていて、楽しんでやっているんですけれど。逆に僕は「でも、他人のデザインじゃん」と言わざるを得ないですね。

鷲：確かに、いろいろ買っても、やっぱり「デザイン、こうだったらいいのにな」と思うことはありますよね。商品として制約がいろいろあるんでしょうけれど「自分だったらこうデザインする」とか。自分がデザインした車とかがあれば、そっちの方に乗りたいんじゃないですかね。

宮：河森なんかは「憧れも何もないよね、そんなものに」と、もっと徹底していますね。「でもオレは、お前のやったあの……」と言うと、「言わないでくれ～、制約が多すぎたんだ～」なんて言うんですけれどね。デザイナーの会社というのは、本当にくちさがないと言いますか（笑）。ただ、歯に衣をきせぬ習慣というのは、ぬえの特徴と言いますか。前身はSFセントラルアートというSFイラストの同好会からはじまった会社なんですけれど、「文句だけはお互い気にしないで言おうな。なぐさめあうようになったら終わりっていう話を聞くから」という事で始めたので、本当に、くそみそに言われたこともいっぱいありましたね。

鷲：僕らの世代というのはみんな個人個人になってしまっていますから、そういうお話を聞くとうらやましいなと思いますね。確かに、学生の時にそういう集まりはあったんですけれど、今は気がついたら自分しかいないという感じですし。

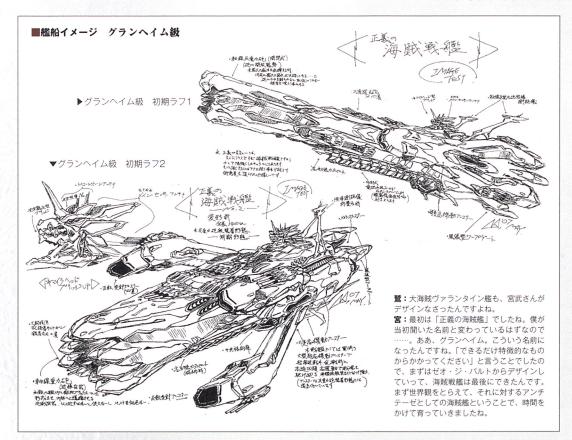
宮：まだ学生時代の、本当に同人誌をやっていた時代はすごかったですよ。加藤直之が僕らに絵を見せても、アイデアの足りない部分をぼろくそに言われたり。その翌日会うと、「そら！」といって全然別のものになって帰ってくるんですよ。聞いてみると、「悔しくて一晩泣きながら描いたんだ」と。その分、僕のデザインもぼろくそに言われるわけですけども、

宮武一貴氏×鷲尾直広氏

■艦船イメージ　グランヘイム級

▶グランヘイム級　初期ラフ1

▼グランヘイム級　初期ラフ2

鷲：大海賊ヴァランタイン艦も、宮武さんがデザインなさったんですよね。
宮：最初は「正義の海賊艦」でしたね。僕が当初聞いた名前と変わっているはずなので……。ああ、グランヘイム。こういう名前になったんですね。「できるだけ特徴的なものからかかってください」と言うことでしたので、まずはゼオ・ジ・バルトからデザインしていって、海賊戦艦は最後にできたんです。まず世界観をとらえて、それに対するアンチテーゼとしての海賊艦ということで、時間をかけて育っていきましたね。

僕も翌日には別のを描いてゆくわけで。結局、それでもって競争していたんだなと。僕らの世代は、後に団塊の世代と呼ばれる競争の世代なわけですから、繋がりを逆に斬りたくなるくらい密度が高かったですね。そういう風に競争していたから、今日のぬえがあるんだと思います。だから、後の世代の方、あいう会社は二度と出来ないんじゃないかという話をされたこともあります。ただ、今には今のやりようがあるだろうし、「今の世代でぬえみたいな会社つくっちゃダメでしょ？」と思ったりもしますね。
鷲：ちなみに加藤さんと言えば、『乞食軍団』のイラストも加藤さんでしたよね。
宮：そうですね。メカデザインは僕で。
鷲：実は最近刊行された同シリーズの前日譚のイラストは、僕がやらせていただいています。小説という意外なところで繋がりがあると言うのもうれしいです。
宮：そうですか、『乞食軍団』の前史を……。絵は本当にそうした場で描けることが、本当に大切です。
鷲：小説では「架空戦記」などのイラストも描いているんですが、そちらは当時の小松崎さんや高荷さんといったイラストレーターの方々の影響ですね。
宮：僕もアニメーションの世界では確かに古いかもしれないけれども、そのずっと前から漫画やイラストレーションの世界では憧れの方々が多勢いますからね。世代によって支持する作家さんは違うでしょうが。
鷲：子供の頃に、メカは宮武さん、船や飛行機は高荷さん、人物は出渕さんの真似から入って、そのまま仕事になったなぁという感じです。
宮：僕の場合、憧れたのは小澤さんと長岡さんでした。お会いするのはすごく後になりましたけど、小澤さんは心の師でしたしね。僕も仕事が今のようになる前は、ハヤカワさんから仕事をもらって、自分で色々と楽しんでやっていました。あの時代は幸せな時代でしたね。絵描きとして「共同作業のワンピースを作っているだけなんだ」と感じていた不足感を埋めさせてもらったのは、ハヤカワでしたし。ですから、絵描きの仕事というのは、出来る限り続けた方が楽しいよね、というのはありますよね。

■ED

鷲：なかなか話がまとまりませんが（笑）。
宮：デザイナー同士って、とっちらかるんですよね（笑）。それにしても船でこれだけと言うのは、『無限航路』は改めてすごいボリュームだと思いますよね。無理矢理か（笑）。
鷲：実際は、デザインしてしっぱなしという感じでもありますけれど。
宮：デザイナーという仕事は、そうですよね。企画の頭の部分でデザインして、あとは出来上がってくるまでの間に完全に忘れているという。おそらく、「このあとどうするんだろう？」何て絶対思わないですよね。作品がひとつできれば、デザインと言うものはその世界の中で完結しているものですから。バックグラウンドを背負っていなければ、デザインには何の意味もないし、その時点ではそれ以上のものはできない。そして、次の作品には次のバックグラウンドがあるわけで、その時にはまったく別のデザインになるはずですからね。ヤッハバッハの戦艦は、今見ても自分自身納得するし、海賊戦艦も大好きだし、今はこれ以上はできないと思います。
鷲：また違う作品だと、違う人と会って、また新しいものになると。
宮：それの繰り返しで、僕らは次の作品に向かっていくわけですから。でも『無限航路』のようなかたちで帰ってきてくれると、本当にうれしいです。

Index & Contents 索引／目次

INDEX & CONTENTS 索引・人物／艦船

■人物

ここでは索引として、本書で紹介した『無限航路』の膨大な人物、艦船、勢力などをアルファベット及び五十音順で紹介。あわせて、人物と艦船を手がけたデザイナー名を掲載した。

■艦船

INDEX & CONTENTS

索引・人物／艦船

■艦船ブリッジデザイン

■勢力

CONTENTS

無限航路

Infinite Space

Infinite Space Material Collection

設定資料集

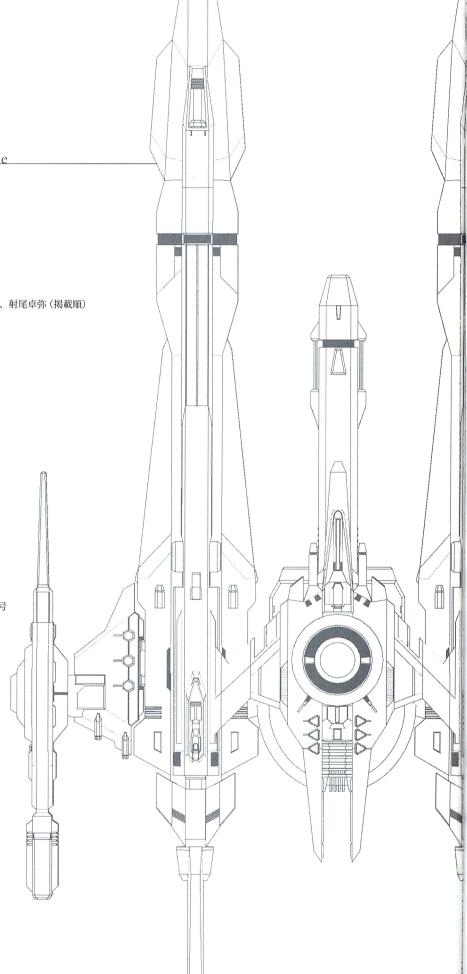
SoftBank Creative

Infinite Space
Material Collection
設定資料集

2010年2月5日　初版発行

構成・執筆	株式会社プラスオン、山口和則
イラスト	加藤直之、木下ともたけ、和田淳、大本海図、射尾卓弥（掲載順）
本文・カバーデザイン	YUMEX
印刷・製本	共立印刷株式会社
協力	株式会社スタジオぬえ 株式会社セガ 株式会社ヌードメーカー プラチナゲームズ株式会社 有限会社メガロマニア （五十音順）
発行人	新田光敏
販売	門倉 実、正木幹男、夏井義枝
制作業務	櫻井誠一
編集	エンタテインメント書籍編集部（三浦 晃揮）
編集協力	ゲーマガ編集部
発行	ソフトバンク クリエイティブ株式会社 〒107-0052　東京都港区赤坂4丁目13番13号 販売　TEL03-5549-1201 編集　TEL03-5549-1164

ISBN978-4-7973-5829-2
Printed in Japan

SoftBank Creative

ISBN978-4-7973-5829-2
C0076 ¥2800E

定価 本体2,800円 +税

1920076028007

Infinite Space
Material Collection

INFINITE SPACE